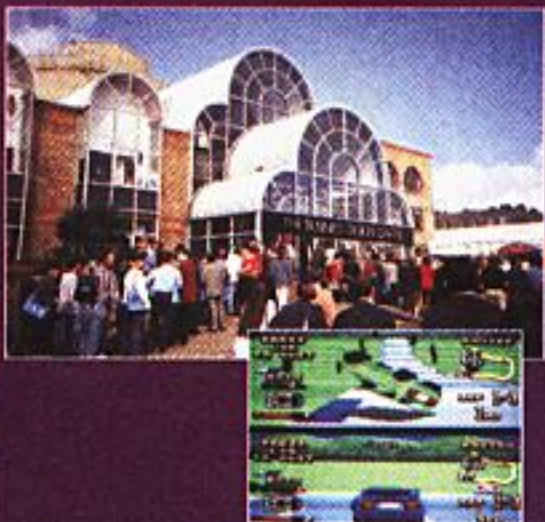
Endlich gesellschaftsfähig

Wie oft habe ich mich im Lauf der Jahre hier schon über das Klischee vom vereinsamten, zurückgebliebenen und vermutlich auch noch latent gewalttätigen Computer-Freak mokiert? Wie oft habt Ihr Euch schon darüber geärgert, wenn der Tagespresse zum Thema Computerspiele immer nur der „Krieg im Kinderzimmer" eingefallen ist? Wie oft und ausgiebig wurden noch zur Jahreswende unsägliche TV-Reportagen wie z.B. „Das flackernde Inferno" diskutiert? Doch nun ist unser Ruf gerettet, der Spieler vor dem Monitor hat als Prügelknabe der Medien weitgehend ausgedient. Daß ich das auf meine alten Tage noch erleben durfte…

Freilich dürfte es kaum einer allgemeinen Einsicht zu verdanken sein, wenn neuerdings sogar der höchst seriöse „Spiegel" seitenweise über das Phänomen des Fußballmanagements am Computer berichtet – die Story hat halt gut zum WM-Fieber gepaßt. Und daß in jüngster Zeit nicht nur Konsumartikel, sondern auch Parteipolitik, Umweltschutz, die Freuden der Bundeswehr oder gar der Europa-Gedanke via PD-Spielen an den jungen Staatsbürger gebracht werden, haben wir wohl auch in erster Linie der Erkenntnis zu verdanken, daß am digitalen Entertainment nun mal kein Weg mehr vorbeiführt. Und was man nicht ändern kann, das sollte man sich eben zunutze machen; Soviel weiß man auch in Bonn. Aus diesem und keinem anderen Grund gibt Kanzler Kohl inzwischen schon ganz öffentlich zu, „Aufschwung Ost" zu zocken. Und dieser Entwicklung verdanken wir es wohl auch, wenn an einer kalifornischen Uni nun plötzlich psychologische Studien zu dem Ergebnis kommen, daß exzessives Zocken von „Tetris" die Effizienz des Gehirns erhöht. Hieß es früher nicht, solche Games würden die Menschen nur verdummen?

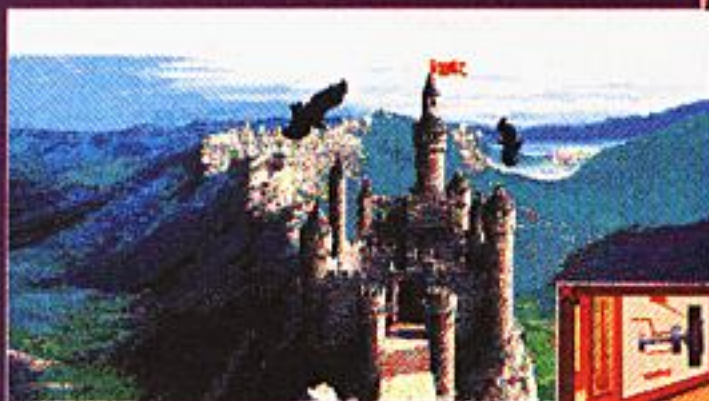
Na, uns kann es ja egal sein, aus welchen Gründen die Leute langsam auf den richtigen Trichter kommen – Hauptsache, unser Image wird endlich geradegerückt. Und damit könnt Ihr Euren Joker künftig nicht nur hoch erhobenen Hauptes an der Ladenkasse vorzeigen, Ihr dürft Euch dabei sogar im Bewußtsein sonnen, alles schon immer besser gewußt zu haben. In diesem Sinne wünsche ich Euch viel Spaß mit der neuen Besserwisser-Ausgabe,

Euer Michael

FRISCH AUS LONDON: Kaum hat die **ECTS '94** ihre Pforten geschlossen, schon findet Ihr im Joker einen ausführlichen Messebericht mit allen Amiga-Highlights! Flashy News im Newsflash auf den **Seiten 8/9/10**

BRANDAKTUELLE AMIGA-NEUHEITEN VON DER ECTS LONDON '94

FRISCH VOM PC: Hat Sierra nicht gedroht, **KING'S QUEST VI** würde nicht für den Amiga umgesetzt werden? Ist **ISHAR 3** das Rollenspiel der Superlative? Fährt **RÜSSELSHEIM** Rekordumsätze unter Simulanten ein? Alles über die aktuellen DOSen-Konvertierungen auf den **Seiten 18, 20 und 30/31**

KING's QUEST VI

ISHAR 3

RÜSSELSHEIM

VITAMIN C FÜR ZOCKER: Das Special **SELBER CHEATEN** versetzt allen ausgelaugten Gamblern einen kräftigen Vitaminstoß, und die Marktübersicht **ALLE AKTUELLEN COMPILATIONS** ist quasi das hohe C für Preisbewußte! Unser Gesundheitsmagazin Praxis erstreckt sich auf die **Seiten 49 und 94/95/96**

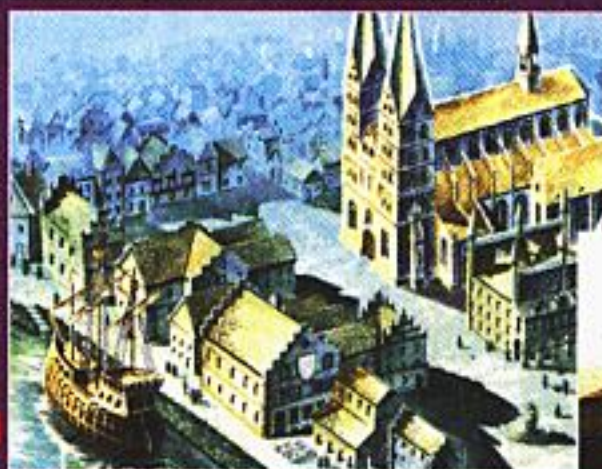
SELBER CHEATEN – EIN UNERFÜLLBARER TRAUM?

Games im Test

UNIVERSE

DAS ABENTEUER-UNIVERSUM: Mit dem Grafikadventure **UNIVERSE** ist Core Design eine kleine Sensation gelungen: Mega-Optik in 256 Farben bereits am A500! Mehr dazu und auch gleich noch das passende Mega-Preisausschreiben auf den
Seiten 14/15 bzw. 40

HANSE – DIE EXPEDITION

RINGS OF MEDUSA GOLD

DAS COMEBACK DER KLASSIKER: Prinzen der Strategie dürfen sich auf das modernisierte Revival **RINGS OF MEDUSA GOLD** freuen, und auf Händler wartet die aufgepeppte Neuauflage **HANSE – DIE EXPEDITION**! Ob die Oldies auch Goldies sind, steht auf den
Seiten 32 und 90

DIE TALKIE-VERSIONEN AUF CD: DARK SEED & SIMON THE SORCERER

DAS HEFT IM HEFT: Unser Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** weiß diesmal u.a. über Multimedia-Neuheiten, Photo-CDs und Hit-Spiele wie die sprechenden Versionen von **DARK SEED** und **SIMON THE SORCERER** zu berichten. Wer ein CD³² hat, der braucht die
Seiten 69 bis 78

AMIGA CD-JOKER
2 SPRECHENDE CD-ADVENTURES
MULTIMEDIA-NEWS
CD-NEUHEITEN

Walk to Look at Open Move
Consume Pick up Close Use
Talk to Remove Wear Give

BETRIEBSGEHEIMNIS

Letzthin haben wir diese Rubrik zugunsten eines tollen Wettbewerbs unter den Tisch fallen lassen; diesmal wollen wir sie für Eigenwerbung mißbrauchen. Der betriebseigene Shop hat nämlich zwei ungemein geheimnisvolle Neuheiten auf Lager!

Die Rede ist einmal vom **AMIGA JOKER ARCHIV**, das sich unser Leser Carsten Wawer ausgedacht

hat. Dabei handelt es sich um eine mit feiner Grafik und (am A1200) tollem Sound aufgepeppte Datenbank, die alle Testergebnisse der letzten Monate enthält. Man kann damit also unter verschiedenen Kriterien (etwa Adventures mit toller Grafik, Hits etc.) ganz gezielt nach Spielen suchen – und natürlich selbst weitere Games samt ihren Noten eingeben oder die bereits vorhandenen nach eigenem Gusto abändern. Darüber hinaus hat der Autor mehrere Preislisten von Versandhändlern eingebaut, so daß auch die jeweils günstigste Bezugsquelle leicht auffindbar ist; außerdem erkennen die beiden Disketten automatisch, ob sie in einem A500 oder einem AGA-Rechner stecken! Uns hat das Programm jedenfalls so gut gefallen, daß wir die zwei Disketten nun samt Anleitung für 15,– DM im Shop anbieten. Wer ähnlich gute Ideen hat, darf sich gerne auch mal bei uns melden...

Neuheit Numero zwei ist ein wahres Schnäppchen für Spekulanten und Sammler: die **JOKER TELEFONKARTE**. Das mit einem hübschen Jugendstil-Joker (und auch auf der Rückseite) bedruckte Stück Plastik repräsentiert Telefoneinheiten im Wert von 6,– DM – und ist zum Telefonieren dennoch viel zu schade! Denn es gibt von dieser Karte weltweit nur 2.000 Stück, was ihren Katalogpreis jetzt schon auf rund 80 Mark gesteigert hat. Wir konnten eine begrenzte Stückzahl des Spekulations- und Sammelobjekts für Euch ergattern und geben es für lächerliche 29,– DM pro Stück weiter! Allerdings nur, solange der Vorrat reicht und Michael keinen Wind davon kriegt...

Übrigens: Ebenfalls brandneu, wenn auch an sich keine Neuheit, ist die aktuelle Test-Statistik auf dieser Seite.

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	5
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	10
Erste Sahne	(81%-90%)	3
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0

FERIEN AM COMPUTER

Vom 24. bis 29. Juli fand im Schloß Buldern in Westfalen ein von Verbatim veranstaltetes Computercamp statt. Die 60 Teilnehmer aus dem Frankfurter Raum waren die Gewinner einer Ausschreibung an den dortigen Schulen.

Sponsoren wie Canon, Microsoft und Mercedes ermöglichten den Kids eine Woche mit kostenloser Unterbringung im Schullandheim, Spiel und Spaß sowie täglich drei Stunden Training am Computer – gelehrt wurde u.a. der Umgang mit Basic und Pascal sowie das Programmieren einfacher Spiele wie Ping Pong oder TicTacToe. Laut einer Fragebogen-Aktion zum Abschluß der Veranstaltung fand das Camp großen Anklang, weshalb für nächstes Jahr sogar eine europaweite Fortsetzung geplant ist.

MESSERUMMEL

Erneut findet in Köln die „Computer '94" mit der „World of Commodore – Amiga '94" und der „World of Games" als Messen in der Messe statt. Und erneut ist dabei der Joker mit von der Partie...

...und das natürlich wieder mit gesprächigen Redakteuren, einem rasanten Arcade-Gerät, vielen Sonderangeboten aus dem Shop und Überraschungen aller Art! Freuen darf man sich zudem auf weitere 230 Aussteller aus den Bereichen Amiga, PC, Konsolen, Hard- und Zokkerware, denen diesmal gottlob wesentlich mehr Platz zur Verfügung steht als im Vorjahr. An weiteren Attraktionen wollen die Veranstalter Gewinnspiele, Seminare und eine Freeclimbing-Wand mit Kletterwettbewerb auffahren. Geöffnet ist die Pflichtveranstaltung für Amigos vom 4. bis 6. November täglich zwischen 9 und 18 Uhr, Veranstaltungsort sind die Hallen 10 und 11 auf dem Kölner Messegelände. Die Eintrittskarte kostet für Schüler und Studenten 15,– DM, Erwachsene löhnen das Doppelte.

ZOCKER-SCHMÖKER

Terry Pratchett hat sich mit skurrilem Fantasy-Humor aus der „Scheibenwelt" einen Namen gemacht, sein neues Buch „Nur Du kannst die Menschheit retten" geht eher in die SF-Richtung: Johnny zockt gerade eine Runde „Space Invaders", als das Kanonenfutter plötzlich vom Screen in die Realität wechselt und ihn um Hilfe bittet! Der Schmöker (Bertelsmann, 220 Seiten, 24,80 DM) liest sich flott und flüssig, nur seinen verschrobenen Stil hat Terry diesmal etwas an die Leine gelegt.

FORTGESETZTE GAUNEREI

Neos digitale Einbruchssimulation „Der Clou!" erfährt eine Fortsetzung: Auf der Datadisk „Die Profi-Diskette" wird man schon bald acht komplett neue Gebäude wie z.B. die Tate Gallery oder den Buckingham-Palast finden. Dazu gibt's fünf neue Fluchtfahrzeuge, zehn neue Komplizen, etliche neue Musikstücke sowie ein verbessertes Gameplay. Zum Einbruch wird das Hauptprogramm benötigt, eine Stand Alone-Version ist nicht geplant.

HATTRICK SCHNUPPERPACK

Wer sich erst mal unverbindlich davon überzeugen will, daß der mittlerweile dritte „Bundesliga Manager" gleichzeitig der bisher beste ist, kann das nun anhand eines brandneuen Bonuspakets tun!

Darin enthalten sind ein „Hattrick"-Demo, ein kleidsamer Fanschal sowie eine Broschüre, welche die Features der Vollpreis-Version beschreibt. Um in den Besitz des Packs zu gelangen, steckt Ihr 30,– DM zusammen mit Eurer (formlosen) Bestellung in einen Umschlag und schickt ihn an:

Software 2000
Postfach 110
23691 Eutin

NEWSFLASH

EUROPEAN COMPUTER TR

Neuheiten waren im Londoner Business Design Center rar gesät, als dort vom 2. bis 6. September die aktuelle Herbst-ECTS abgefeiert wurde. Dafür konnte das Fachpublikum die im Frühjahr angekündigten Titel nun endlich in (nahezu) voller Schönheit bestaunen.

Von den bedeutenden Soft- und Hardwareherstellern Europas fehlte nur Core Design, und Sony/Psygnosis hatten ihre Zelte abseits des Messerummels in einer Brauerei aufgeschlagen – wo Sonys brandneue CD-Konsole PLAYSTATION ihre Europapremiere feierte. Überhaupt geht der Trend weiter mit Volldampf in Richtung Schillerscheibe bzw. Multimedia, wobei sich die nach wie vor nicht endgültig geklärte Situation bei Commodore als Hemmschuh für das CD^{32} erweist: Aufwendige Neuentwicklungen werden im Moment als zu riskant erachtet. Trotzdem haben wir massenhaft interessante Neuheiten für Euch entdeckt!

Endlich für Amiga: Pinball Illusions

Schneller als ein Lotus: Top Gear 2

Gas & Spaß: Micro Machines 2

Im Zeichen des Bernsteinmonds: Albion

Steht am Amiga kurz vor der Eröffnung: Theme Park

21ST CENTURY

Hier konnte man bei **PINBALL ILLUSIONS** (A1200/CD^{32}) drei Multibälle über vier neue Flippertische jagen und das extrabunte Jump & Run **MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE** am CD^{32} anhüpfen.

BLUE BYTE

Wann **BATTLE ISLE 2** endlich für den Amiga kommt, hängt von der Lage bei Commodore ab – sobald Klarheit herrscht, ist auch mit **ALBION,** dem neuen Rollenspiel der von Thalion übernommenen „Ambermoon"-Macher zu rechnen!

CODEMASTERS

Das witzige Rennspektakel **MICRO MACHINES 2** nähert sich ebenso der Vollendung wie der üppig ausgestattete Flipper **PSYCHO PINBALL.** Dazu hatte man die CD^{32}-Compilation **DIZZY'S ENCHANTED WORLDS** im Messegepäck.

ELECTRONIC ARTS

Die Elektrokünstler führten **FIFA INT. SOCCER** und die A500- bzw. A1200-Umsetzungen von Bullfrogs isometrischem Rummel-Simulator **THEME PARK** vor. Angekündigt wurde zudem das Strategical **BIO-SPHERE**, und mit **SYNDICATE 2** arbeitet man auch an der Fortsetzung des beliebten Söldnerepos.

EMPIRE

Das hammerharte SF-Adventure **DREAM WEB** (A500/A1200/CD^{32}) ist so gut wie fertig, in wenigen Wochen folgt der Doppeldecker-Flugi **DAWN PATROL**, anschließend geht's in 3D durch den **CYBERSPACE.** Die bereits im Preview abgehandelte Iso-Knallerei **ZEEWOLF** kommt dann im Dezember.

FLAIR

Mit reichlich Verspätung werden bald die **SOCCER SUPERSTARS** (A500/A1200/CD^{32}) auflaufen, gefolgt von den Iso-Plattformen in **WHIZZ** und den gerenderten 3D-Karossen aus **DEADLY RACER**.

GAMETEK

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS (A500/A1200/CD^{32}) soll sich in puncto Optik und Gameplay deutlich vom Vorgänger „Elite II" unterscheiden, und das ist noch längst nicht alles im All: Mit **STAR CRUSADER** wartet noch ein Spiel im Stil von „Wing Commander" auf alle Amiga-Modelle!

GREMLIN

Zum zehnjährigen Bestehen hat sich die Sheffielder Company ein neues Logo gegönnt, allen Amiganern gönnt man demnächst die lederne Fortsetzung **PREMIER MANAGER 3** und den Lotus-Nachzieher **TOP GEAR 2** – wogegen das hübsche Actionadventure **LITIL DIVIL** nur für das CD^{32} ansteht.

IMPRESSIONS

Der Weltraum-Militarist **BREACH 3** und das Feudal-Strategical **LORDS OF THE REALM** erscheinen im November, die Futuro-Konflikte von **FRONT LINES** und der Hochseehändler **HIGH SEAS TRADER** bald darauf – alles für alle Commo-Maschinen.

INTERPLAY

Hier wurden mal wieder die brandneue Oberwelt, das erweiterte Spielareal und die überarbeitete 3D-Optik von **DUNGEON MASTER II** beschworen – nur auf einen Termin wollte niemand schwören…

KRISALIS

Für das CD^{32} hat man **SOCCER KID** mit einem Intro aufgepeppt, außerdem war zu erfahren, daß im Frühjahr Fußballmanagement unter dem Namen von Lothar Matthäus

ADE SHOW – LONDON '94

erscheinen soll. Dazu wurden noch der **FORMULA ONE TEAM MANAGER**, die Satire **SOUP TREK – THE SEARCH FOR STOCK** und das Draufsicht-Adventure **LEGENDS** angekündigt.

MAX DESIGN

Neben A1200-Bildern des fortgesetzten Space-Rollis **WHALE'S VOYAGE II** konnte man das Actionadventure **CEDRIC**, die Datadisk **DER CLOU: DIE PROFI-DISKETTE** sowie den KFZ-Manager **OLDTIMER** begutachten. Mehr dazu im aktuellen Interview.

MICROPROSE

Drei PC-Umsetzungen stehen an: das napoleonische Militärstrategical **FIELDS OF GLORY** (A500/A1200), der futuristische Genremix **UFO: ENEMY UNKNOWN** und die Tiefsee-Simulation **SUBWAR 2050**. Ob Sid Meiers **COLONIZATION** konvertiert wird, ist leider noch ungeklärt.

MILLENNIUM

Die Knuddelplattformen von **PINKIE** sind praktisch fertig, gezeigt wurden außerdem das brutale **WILD CUP SOCCER**, die optisch nette Prügelei **MASTER AXE** sowie das (eher doofe) Jump & Run **BLOBBY** – alles für A500, A1200 und CD³².

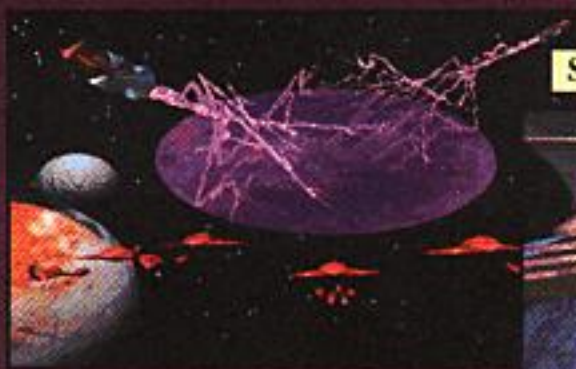
MINDSCAPE

Das isometrische Actionpuzzle **SPACE ACADEMY** und der witzige Multi-Disziplinen-Sport aus **ALIEN OLYMPICS** kommen im November für alle Amigos, zugleich erscheinen (nur) am CD³² die 3D-Raserei **MEGA-RACE** und der Duell-Flugi **EVASIVE ACTION**. Außerdem hat man den Vertrieb von Maxis' neuem Stadtbau **SIM CITY 2000** am 1200er übernommen.

MIRAGE

Überraschung: Die ewig verspätete Robbi-Keilerei **RISE OF THE ROBOTS** (A500/A1200/CD³²) war schon richtig spielbar!

OCEAN

Hier konvertiert man allerlei EA-Titel für den Amiga, namentlich die Motorradhatz **SKITCHIN'**, die Brutalosportler von **MUTANT LEAGUE HOCKEY**, den Golfball der **PGA EUROPEAN TOUR** und den „Desert Strike"-Nachfolger **JUNGLE STRIKE**. An Eigenentwicklungen stehen die Plattformer **KID CHAOS** und **MIGHTY MAX** auf dem Programm, alles und jedes für sämtliche Amiga-Modelle. Die Flugsimulation **T.F.X.** erscheint nächsten Monat endlich für den 1200er, doch den futuristischen 3D-Knaller **INFERNO** hat man auf 1995 verschoben.

Sieht lecker aus: Star Crusader

Ballern Deluxe: Jungle Strike

Am Feld der Ehre: Fields of Glory

Draufhauen und wohlfühlen: Master Axe

Auf der Suche nach Aliens: UFO

Mit Voxel-Racing am Amiga: Oldtimer

Bunte Plattform-Action: Blobby

Whale's Voyage 2

NEWSFLASH

ECTS – LONDON '94

NEWSFLASH

PSYGNOSIS

Die Jungs aus Liverpool haben länger angekündigte Games wie **G2** und **MAGICIAN'S CASTLE** nun fertig, im November ist dann mit **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS** zu rechnen – die Actionpuzzelei überzeugte durch hübsche Optik und erfrischend unkompliziertes Gameplay! Exklusiv für das CD[32] stehen die 3D-Ballerei **NOVASTORM** (früher „Scavenger 4") und **FLINK**, ein neues Jump & Run der „Lionheart"-Macher an.

RENEGADE

Schon bald hüpft **RUFF'N'TUMBLE** auf die Plattform, im November gefolgt vom Urwald-Adventure **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**. Zur selben Zeit soll **SENSIBLE WORLD OF SOCCER** den Rasen stürmen, und zwar auf allem, wo Amiga draufsteht. Das CD[32] wird zudem mit einer eigenen Version des futuristischen Sport-Klassikers **SPEEDBALL II** bedacht! Daneben wurde hier noch das neue Graftgold-Game **Z** samt seinen launigen Iso-Plattformen gezeigt.

SALES CURVE INTERACTIVE

Frohe Kunde: Das opulente CD[32]-Spektakel **CYBERWAR** nähert sich der Vollendung!

TEAM 17

Der „Alien Breed"-Nachzieher **TOWER ASSAULT**, das Bowling-Game **KING PIN**, die Overhead-Raserei **ALL TERRAIN RACING** und das Feudal-Adventure **KING OF THIEVES** kommen vor Weihnachten, im neuen Jahr dann das Actionadventure **WITCHWOOD** und der Flipper **TEAM 17 PINBALL** – alles für alle Amigos. Und auch die A1200-Version von **SUPER STARDUST** ist fast fertig.

U.S. GOLD

Die Iso-Raserei **POWERDRIVE** gibt's im November für jedes Amiga-Modell, **WORLD CUP GOLF** und die Arcade-Konvertierung des Vertikalknallers **RAIDEN** werden sich dagegen exklusiv auf Silberscheibe drehen.

VIRGIN

Hier wurden allerlei Frühjahrs-Ankündigungen präsentiert, darunter der tolle Disney-Plattformer **ALADDIN**, der Weltkriegsflugi **OVERLORD** und die CD-Versionen von **BENEATH A STEEL SKY** und **CANNONFODDER**. Bis Weihnachten ist mit **CANNONFODDER 2** und **SENSIBLE GOLF** zu rechnen, anschließend hüpft mit **LION KING** der neueste Disneystreifen auf den Amiga. (rl)

Selbstmörderisch gut spielbar: All New World of Lemmings

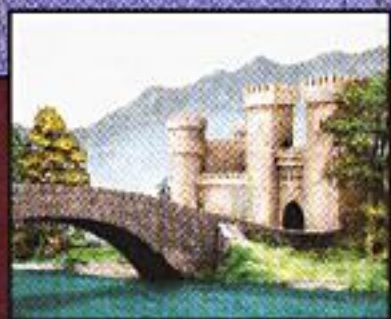
Ein neuer Index-Kandidat: Cannonfodder 2

Schillernd: World Cup Golf

Plattformen für Team-ster: Ruff'n'Tumble

Atemberaubendes CD-Intro: Tower Assault

Königliches Abenteuer: King of Thieves

Gerast wird immer und überall: Powerslide

Eine Mordsgaudi: Sensible Golf

Gut gebrüllt, Löwe: Lion King

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94

DARAUF WARTEN ALLE COMPUTERFANS. AKTUELLE NEUHEITEN RUND UM PCS, AMIGAS UND SPIELE. UND ALLES SOFORT ZU KAUFEN. ZU MESSEPREISEN. AUF EINER ERLEBNISMESSE MIT VIEL INFORMATION, ENTERTAINMENT UND ATTRAKTIVEN GEWINNSPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.

Die Consumer-Messe Computersysteme, Peripherie & Zubehör

Die größte Amiga-Messe weltweit

Die ganze Welt der Computer- und Konsolenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen des Gong-Verlags

Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99

PREVIEW

CEDRIC

Bisher war man bei Max Design ja eher auf Wirtschaftswachstum und schieres Überleben spezialisiert, doch nach ihren Bestsellern „1869" und „Burntime" widmen sich die Austro-Simulanten nun einem ganz anderen Genre…

Die Rede ist von einem Actionadventure, und warum auch nicht? Jump & Runs gibt es am Amiga wie Enten in Entenhausen, wirklich anspruchsvolle Plattformen haben sich dagegen seit „Beast III" und „Flashback" kaum noch blicken lassen. Das haben auch die Ex-Demologen von Alcatraz bemerkt und sich flugs mit Max Design zusammengetan, um ein mittelalterliches Fantasy-Szenario zu entwerfen. Der Spieler wird darin mit der Rückholung eines königlichen

Zepters betraut, was sich weder mit Hirnschmalz noch mit Muckis allein bewerkstelligen läßt – nur wer beides in die Waagschale werfen kann, wird hier Erfolg haben!

Als Erfolg kann schon gewertet werden, wenn man in den neuen umfangreichen Levels (Wälder, Städte etc.) nicht aggressiven Insekten, fleischfressenden Pflanzen oder anderen Widrigkeiten zum Opfer fällt. Damit allein ist es freilich nicht getan, denn Puzzles wie der Zusammenbau eines Fluchtbootes erfordern zunächst das Sammeln und dann das richtige Installieren der dafür benötigten Teile. So müssen da Holzplanken und Teer (als Dichtmittel) gefunden werden, wobei oft erst die Kombination verschiedener Materialien zum gewünschten Ergebnis führt. Die Begegnung mit den Einheimischen bringt meist eine Konversation auf den Screen, die Begegnung mit der einheimischen Fauna und Flora dagegen ein kleines Kämpfchen. Dabei erwehrt man sich seiner Haut zunächst mit bloßer Faust, Hieb-, Stich- und Wurfwaffen wollen erst entdeckt werden. Darüber hinaus wird es die genretypischen Extras und Boni für frische Lebensenergie usw. geben. Das Gameplay wird also weniger auf Innovationen denn auf Altbewährtes in guter Qualität setzen, was ja nicht unbedingt ein Fehler ist. So kannte bereits unser Vorabmuster kaum unfaire Stellen, bis zur endgültigen Veröffentlichung in ein paar Wochen soll noch Feinarbeit geleistet werden. Besonderes Augenmerk will man dabei der strikten Vermeidung von spielerischen Sackgassen widmen: Selbst wer überlebensnotwendige Güter in seinem Lagerfeuer verbrennt oder andere Hirnrissigkeiten versucht, wird immer noch eine Chance bekommen, die Mission erfolgreich abzuschließen. Für den Spaß an der Freud' sollen dabei zahlreiche Gags in Wort und Bild sorgen, was insbesondere der hübschen Grafik mit sanftem Parallaxscrolling in alle Richtungen, abwechslungsreichen und bunten Hintergründen sowie toll animierten Sprites gelingen dürfte.

Natürlich wird Cedric komplett in Deutsch erscheinen, eine spezielle 32-Bit-Version mit 256 Farben ist allerdings nicht geplant. Weil aber trotzdem bei AGA-Rechnern die feineren Farbverläufe und das noch weichere Scrolling genutzt werden, ist das kaum ein Beinbruch – oder? (rl)

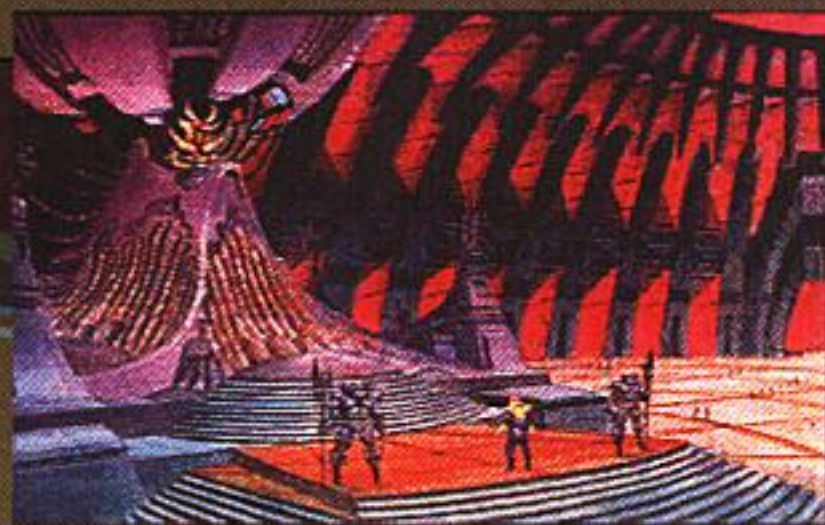
UNIVERSE

Futuristen, aufgemerkt: Das märchenhafte „Curse of Enchantia" war im Grunde nur toll verpackte Durchschnittskost, doch beim kosmischen Nachfolgeabenteuer hat Core Design jetzt noch mal kräftig draufgesattelt!

Eindrucksvolle Farbenpracht

Im Intro verklickert uns ein (im Unterschied zum Rest des Games leider englischer) Text die von wenigen Bildchen aufgelockerte Vorgeschichte: Während er bei seinem Onkel zu Besuch ist, fingert Boris Verne an der neuen Erfindung dieses exzentrischen Wissenschaftlers herum und findet sich unversehens in einem Paralleluniversum wieder. Auf einen kurzen Sturzflug durchs All folgt der Aufschlag auf einem kargen Planetoiden – dank der geringen Schwerkraft dort ist er nicht ganz so hart wie der seines Namensvetters auf dem Tennisplatz. Ab jetzt greift der Spieler dem Helden hilfreich unter die Arme, schließlich will der Ärmste schleunigst zurück in heimische Gefilde. Ehe er aber nicht dem grausamen Unterdrücker Neiamises kräftig in die Suppe gespuckt hat, dürfte sich das kaum bewerkstelligen lassen…

Der universelle Widerstand erweist sich sehr schnell als ein knüppelschweres Unterfangen, woran neben den hammerharten Rätselnüssen, die bisweilen auch noch unter Zeitdruck geknackt werden müssen, vor allem die etwas verkorkste Benutzeroberfläche Schuld hat. Zwar folgt unser Held dem Mauszeiger nach einem Einfach- (gehen) oder Doppelklick (rennen) bis auf ein paar kleine Hänger relativ problemlos durch die unzähligen Locations, doch sobald Aktionen auszuführen sind, wird's haarsträubend: Die über 30 Icons der Vorabfassung wurden für die Verkaufsversion zwar auf erträgliche 19 abgespeckt, aber auch zu diesen darf man sich teilweise erst mühselig über eine Leiste am unteren Bildrand durchwühlen. Nicht zuletzt das macht die Suche nach der richtigen Verknüpfung von Aktion und Handlungsobjekt ziemlich nervenaufreibend, denn wer kommt schon darauf, daß man zum Öffnen einer elektronisch verriegelten Tür den Befehl „Angreifen Tastatur mit gebogene Metallstange" zusammenklicken muß? Auch findet man nur durch umständliches Rumprobieren heraus, daß zum Entfernen einer Abdeckung besagte Stange nicht benutzt, sondern darin eingesetzt werden

Nicht gerade ein Villenviertel...

Hier werden finstere Pläne geschmiedet

Unterwegs im PTV

Wie komm' ich nur in den Stahlkolo

Was für eine Raumstation!

Smalltalk mit netten…

…und weniger netten Gesprächspartnern

will. Doch nun genug der Kritik, denn die gegenüber dem Vorgänger um Klassen bessere Präsentation sorgt dafür, daß der von der umständlichen Steuerung strapazierte Geduldsfaden trotzdem nicht so schnell reißt.

Hier wäre zunächst einmal die phantastische, in Pastelltönen gehaltene Grafik zu nennen, die ständig Appetit auf mehr macht. Dank des sogenannten S.P.A.C.-Systems zaubert sogar der A500 satte 256 Farben auf den Bildschirm – wer's nicht mit eigenen Augen gesehen hat, glaubt es einfach nicht! Beeindruckend sind auch die vielen Zwischensequenzen, welche der Story zudem eine dichte Atmosphäre verleihen. Daß dabei die Bewegungsabläufe des Heldensprites so realistisch aussehen, kommt nicht von ungefähr; sie wurden im „Rotoscoping-Verfahren" mit einem richtigen Schauspieler erstellt. Außerdem gewinnen die Szenarien durch den gelungenen Zoomeffekt, den man dem Heldensprite spendiert hat, an Tiefe. Für eine willkommene Abwechslung zu den kniffligen Knobeleien und damit für zusätzliche Motivationsschübe sorgen ab und an kleine Actioneinlagen. Da führt man dann z.B. mit seinem PTV („Personal Transport Vehicle") wegen der ausgefallenen Automatik eigenhändig ein Andockmanöver durch, jagt mit Jetpacks ausgestattete Straßenräuber durch die düsteren Gassen einer gigantischen Raumstation oder entspannt sich in der Spielhalle bei einer Runde „Space Invaders". Eine wichtige Informationsquelle sind die Multiple-choice-Schwätzchen mit den skurrilen Gestalten, denen man während seiner Reise begegnet. Und damit die Lachmuskeln ebenso trainiert werden wie die grauen Zellen, wurde alles mit einer gehörigen Portion Humor gewürzt; auch die Beschreibungen der Gegenstände und Orte. Beispielsweise klärt uns Boris beim Betrachten der Überreste eines abgestürzten Raumschiffs darüber auf, daß es sich hier wohl um das Resultat des mutigen, aber aussichtslosen Versuchs handele, durch den Planeten hindurchzufliegen. Das Tüpfelchen auf dem i ist schließlich die musikalische Untermalung, denn die futuristischen Sphärenklänge passen immer perfekt zur Situation, weshalb sich auch das Fehlen jeglicher Sound-FX ohne weiteres verschmerzen läßt.

Apropos Schmerzen: Der Weg zum Ziel ist hier ein sehr gefahrvoller, nicht umsonst offeriert die Speicheroption 20 Spielstände pro Disk. Neben den vielen Möglichkeiten, den Löffel abzugeben, bescheren nämlich die Häscher des Tyrannen einem zu unvorsichtig oder träge agierenden Revoluzzer die Deportation in die Strafkolonie – und damit ein verfrühtes Game Over. Leider werden in diesem Paralleluniversum weder Zweitläufer noch Festplatten unterstützt; trotzdem muß man die fünf Scheiben erstaunlich selten wechseln, und auch die Ladezeiten halten sich in gut erträglichen Grenzen. Sogar die deutsche Übersetzung ist den Jungs von der Insel ausnahmsweise sehr ordentlich gelungen, die paar kleinen Fehler sind keineswegs gravierend.

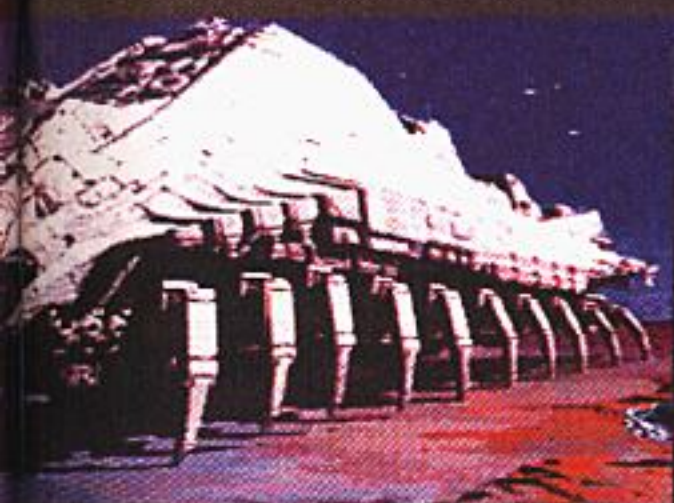
Der einzig wirklich gravierende Fehler dieses fesselnden Adventures bleibt damit das unausgegorene Handling, denn der extrem hohe Schwierigkeitsgrad dürfte zumindest für hartnäckige Rätselfüchse eher von Vorteil sein; haben sie bis zum Abspann doch lange zu knabbern. Wer also genügend Erfahrung und Geduld mitbringt, entdeckt in Universe ein Universum voller grafisch hinreißend verpackter Gefahren! (st)

UNIVERSE
(CORE DESIGN)
SF-ADVENTURE

80% „KNACKIG"

GRAFIK	91%
ANIMATION	84%
MUSIK	84%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	78%

FÜR EXPERTEN

PREIS	DM 99,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Ein Ende mit Schrecken: die Strafkolonie

Aller guten Rollis sind drei?

ISHAR 3
The 7 Gates Of Infinity

Was „Eye of the Beholder" recht war, kann der französischen Abenteurergilde von Silmarils nur billig sein: Zum dritten Mal in Folge ruft man nun die Recken ins ferne Fantasyreich Kendoria.

Voriges Jahr trieb dort um diese Zeit der ruchlose Shandar sein Unwesen, bis ein tapferes Heldenquintett ihm schließlich die letzte Ölung verpaßte. Vermutlich war's aber bloß Salatöl, denn zumindest der Geist des Chaos-Mönchs hat überlebt und will nun vom Körper des Drachen Wohratax Besitz ergreifen. Der Rachefeldzug kann im Augenblick der „Großen Konjunktion" beginnen, und diese spezielle Sternenkonstellation steht kurz bevor. Eile tut also not, und auch ein paar Zeitreisen könnten der guten Sache dienlich sein...

Offenbar hatten es jedoch auch die Programmierer eilig, was zumindest den ersten Exemplaren der Verkaufsversion nicht eben dienlich war: Mit unserem A600 wollte das Spiel partout nicht zusammenarbeiten, und die Install-Routine ist trotz eines entsprechenden Passus im Manual nur ein nutzloses Relikt der Arbeit an der kommenden AGA-Version! Es kann also *nur* von Diskette gespielt werden, was aufgrund der häufigen und langwierigen Nachladerei weitere Sympathie kostete. Zwar haben die Hersteller für die A1200-Version Besserung versprochen, doch werden wir um ein paar Punktabzüge wohl kaum herumkommen – so viel Schlamperei kann und darf nicht durchgehen. Schade, denn grundsätzlich hätte das atmosphärische Game Besseres verdient:

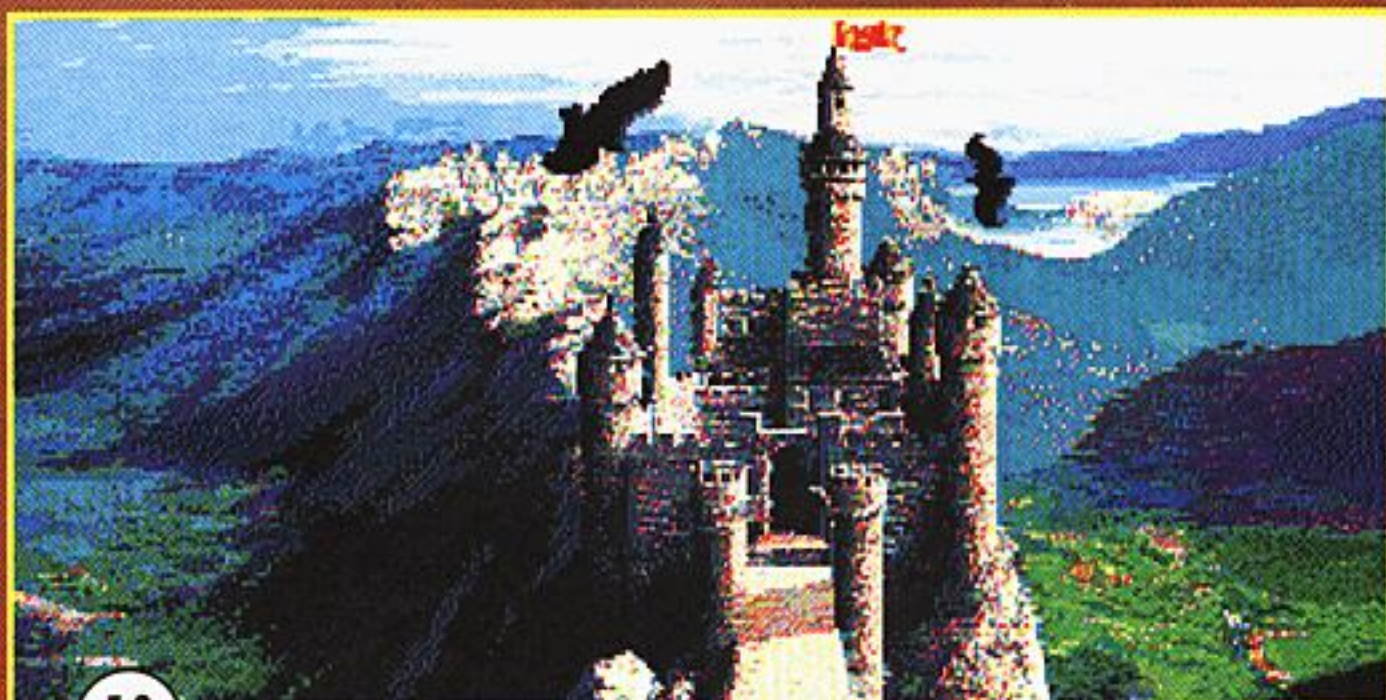
Wie von den Vorgängern gewohnt, rekrutiert man seine Party aus dem vor allem in Tavernen eingelagerten Heldenpool, kann hier jedoch erstmalig auch eigene Schlagetots basteln. Schlagetots (ersatzweise auch fähige Zauberer) sollten es allerdings schon sein, denn die Feinde zeigen sich diesmal gleich zu Anfang von einer ausgesprochen rauhen Seite. Gut, daß man seine Jungs und Mädels taktisch geschickt aufstellen und dann per Icon-Klicks bequem durch die Echtzeit-Fights lotsen kann – weniger gut, daß die Magier beim hektischen Spell-Prügeln schon mal etwas ins Schwitzen kommen. Die knackigen Rätsel sind gleichfalls in mehr als einer Beziehung eine Herausforderung, mangelt es ihnen manchmal doch ein wenig an Logik.

Die 3D-Optik aus Partysicht ist auch so eine Sache. Zwar kann die Amiga-Grafik nicht mit der der PC-Version konkurrieren, doch gefällt sie ein ganzes Stück besser als im bläßlichen „Ishar 2": Die meisten Bildbestandteile wurden digitalisiert und dann geschickt nachbearbeitet. Den feinen Sounds kann man wie bei Silmarils üblich nichts nachsagen, und auch die Maus/Keyboard-Steuerung steht weitgehend jenseits von Kritik. Die erwähnten Mankos lassen es für AGA-Amigos dennoch ratsam erscheinen, auf die Spezialversion zu warten;allen anderen muß halt ein Probelauf vor dem Kauf genügen. (jn)

Der Palazzo Prozzo

Die Sterne verheißen nichts Gutes!

Blaues Auge gefällig?

Das Intro-Schloß

ISHAR 3 (SILMARILS)	
3D-ROLLENSPIEL	
68% „ABENTEUERLICH"	
GRAFIK	75%
ANIMATION	61%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	66%
FÜR KÖNNER	
PREIS	89,– DM
SPEICHERBEDARF	1 MB CHIP-RAM
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / JA
HD-INSTALLATION	EMPFEHLENSW.
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE.
HIER SIND SIE MITTEN DRIN.

Vom DFB empfohlen.

Für AMIGA und PC

Bundesliga Manager Hattrick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professional, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:
Hier nur eine kleine Auswahl:

- Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
- Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
- Jede Maßnahme des Managers hat unmittelbaren Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Spielminute für alle 138 Teams neu berechnet wird.

PC (VGA 256 Farben)

Amiga (256 Farben)

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

SOFTWARE 2000 Simulation

- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsystem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungsmeldungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplex ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel. Mann- und Raumdeckung möglich.
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele),
- Supercup, Hallenturniere (mit original Punktewertung), zuerst Vor-Turniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams…

Bonus-Paket:
- Umfangreiche Informationsbroschüre
- Spielbare Demo-Diskette
- Fan-Schal mit Sammlerwert

Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:
SOFTWARE 2000
Stichwort: Bonuspaket BMH
Postfach 110, 23691 Eutin

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

…alle weiteren 2798 neuen Features in der ausführlichen Informationsbroschüre anfordern!

King's Quest VI

Im Schachbrettland

Bin ich schon im Himmel?

Heir Today, Gone Tomorrow

Es war einmal vor zwei Jahren, da ward von einer Softwareschmiede namens Sierra der sechste Teil einer Königsmär für den PC geschmiedet – und seither warteten die Amiganer auf ihre Version…

Gar sehr wurde ihr Langmut strapaziert, und nach ständigem Hin und Her, ob überhaupt noch mit der Konvertierung zu rechnen sei, geschah das Unfaßbare: Das fertige Kunstwerk wurde vorgestellt, auf zehn Disketten und geeignet für alle Amigas. Doch die Freude der endlich Beglückten wird bereits bei der zweistündigen (!) Festplatteninstallation auf eine harte Geduldsprobe gestellt. Aber dann nimmt zunächst das dramatische Intro und bald darauf das Abenteuer seinen Lauf: König Grahams Sohn Alexander wird durch eine Vision in ein fernes Inselreich gelockt, wo er die von ihm angebetete Cassima vor der Hochzeit mit dem verschlagenen Wesir bewahren muß, wenn er die hübsche Königstochter selbst vor den Traualtar schleifen will. Dazu darf er viel auf den fünf vorhandenen Inselchen umherreisen, denn überall gibt es interessante Dinge zu entdecken, die man später andernorts dringend benötigt. Außerdem hat jedes Eiland spezielle (Unter-) Aufgaben für den Prinzen in petto, wovon manche richtig lebensgefährlich sind – u.a. erwartet man von dem tapferen Königsproß eine Geiselbefreiung im berüchtigten Labyrinth des Minotaurus. Doch die phantasievoll ausgestalteten Gegenden überraschen den Besucher auch mit allerlei ulkigen Bewohnern; man muß sich z.B. mit streitsüchtigen Schachfiguren herumschlagen und bekommt es mit „echten" Bücherwürmern zu tun.

Nur von den nach der Umsetzung übriggebliebenen 32 Farben darf man sich halt keine grafischen Wunder erhoffen. Zudem beweist der Kontrollblick hinüber zum aktuellen Genrekonkurrenten „Universe", daß etwas mehr Animationen, Details und Leuchtkraft sicher möglich gewesen wären – und über eine Sprachausgabe zur Ergänzung der stimmungsvollen Musikbegleitung hätte sich bestimmt auch jeder königstreue Amigo königlich gefreut. Daß die sierratypische Steuerung via Maus und Iconleiste an einigen Stellen des Games echte Präzisionsarbeit vom Spieler fordert, kennt man inzwischen; trotzdem könnten die Sammelstücke am Screen und danach im Inventory ruhig etwas deutlicher zu erkennen sein.

Der erhoffte Überhammer ist King's Quest VI somit nicht geworden, doch in letzter Zeit hat man als Amiga-Abenteurer ja Übung in Sachen Bescheidenheit. Schon wegen des momentan recht dünnen Angebots an solcher Software zählt das Spiel also trotz aller Detailmängel immer noch zur unteren Oberklasse. Die Rätsel, der logische Aufbau und die Atmosphäre gehen schließlich voll in Ordnung; zudem ist das Spieltempo unerwartet flott geraten. Das gilt natürlich vor allem für den HD-Betrieb, aber auch von Disk kommen die Bytes in halbwegs erträglicher Geschwindigkeit angesaust. Die Moral von der Geschicht': Anspielen schadet nicht! (ms)

Bist du es, Bambi?

KING'S QUEST VI
(SIERRA)
MÄRCHEN-ADVENTURE

78% „PRINZENROLLE"

GRAFIK	78%
ANIMATION	69%
MUSIK	80%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	78%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB (HD 1,5)
DISKS/ZWEITFLOPPY	10 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	10 SPIELST.
DEUTSCH	NEIN

Gemüse gefällig?

Der Nächste bitte!

MAILBOX

München und Umgebung steht wieder ganz im Zeichen des Oktoberfests: Links ein Bierzelt, rechts ein Bierzelt, vor uns die Achterbahn und hinter uns (gebracht) die Leserbriefe – solltet Ihr an den Antworten etwas auszusetzen haben, dann liegt's nur am Bier. Darauf noch eine Maß, Prost!

Leserbriefe

SAM ODER SUNG?

Mit Schrecken vernahm ich die Botschaft, daß der Deal zwischen Commo und Samsung geplatzt sei. Aber Gerüchten zufolge soll es ja noch mehr Interessenten geben – stimmt das? Da ich mir vor kurzem ein CD³² zugelegt habe, hoffe ich das natürlich! Aber auch in Warenhäusern werden Amiga-Rechner und Software rausgeschmissen, deshalb bin ich am Überlegen, ob ich meinen Amiga-Kram nicht verkaufe, solange er noch was wert ist. Zum Schluß noch 'ne ganz andere Frage: Angesichts der fortschreitenden Entwicklung der PCs hätte ich gern gewußt, welches Modell für den Einsteiger wohl empfehlenswert wäre.
beschließt Thomas Renn aus Kiel sein Schreiben.

Nur keine Panik, denn nix ist fix: Die Übernahme von Commodore befindet sich nach wie vor in der Schwebe, wir rechnen täglich mit einem wie auch immer gearteten Ergebnis. Der „Freundin" den Laufpaß zu geben, halten wir daher für ebenso verfrüht wir treulos, wenn Du Dir aber zusätzlich eine DOSe zulegen willst, empfehlen wir einen DX2/66 – so was gibt's inzwischen recht günstig, die Maschine ist up to date und läßt sich notfalls später noch aufrüsten.

FEHLO-KICK

Erst mal ein großes Lob an Euch, durch den CD Joker im Heft seid Ihr noch mal so gut. Interessant fände ich hier allerdings, wenn Ihr bei Umsetzungen jeweils zwei gleiche Bilder (einmal vom 500er, einmal vom CD³²) bringen würdet, damit der Unterschied klarer wird. Der Vorschlag gilt übrigens auch für den 1200er. Das bringt mich zu meinem eigentlichen Problem: Als Besitzer eines AGA-Amigas habe ich das Problem, daß manche älteren Spiele strikt die Mitarbeit verweigern. Das soll mit „Relokick" angeblich behoben werden können, doch buchstäblich niemand hat das Programm im Angebot oder kann es besorgen. Könnt Ihr mir da helfen?
bittet Jens Bevermann aus Bad Laer.

Den direkten Bildvergleich bieten wir bei unterschiedlichen Versionen zwar nicht immer, aber immer öfter an – versprochen! Zu „Relokick" fällt uns im Moment nur eine englische Zeitung (CU Amiga Offices Priory Court, 30-32 Farringdon Lane, London EC1R 3AU) ein, die das Progi als Coverdisk hatte. Aber vielleicht wissen ja die Leser mehr?

DIE INNEREN WERTE

Ich bin erstaunt darüber, wie wenig die Amiga-User eigentlich über die Möglichkeiten ihres Computers wissen. Das liegt zum großen Teil daran, daß Spiele in der Regel nicht für den besten Rechner (das wäre der Amiga), sondern für den größten Markt entwickelt werden, und den bieten anscheinend die PCs. Wenn nun ein Game auf die „Freundin" portiert wird, so geschieht das meist mit möglichst wenig Aufwand – alle speziellen Amiga-Möglichkeiten (Blitter, Copper usw.) bleiben ungenutzt, und die zugegebenermaßen nicht gerade schnelle CPU muß die ganze Leistung bringen.
Der 1200er verstärkt diesen Trend sogar noch, weil hier selbst bei der Optik kaum etwas geändert werden muß. Dabei liegt die Stärke unseres Rechners doch gerade in der Grafik: Will man am Amiga ein Bild in irgendeine Richtung scrollen, so muß man nur eine Handvoll Werte in ein paar Register schreiben, während der PC ein komplett neues Bild aufbaut. Deshalb läuft „Lemmings" auf 'nem 8-MHz-Amiga einwandfrei und bietet sogar einen Zweier-Modus, während dasselbe Game am 386er mit 40 MHz ruckelt wie die Hölle. Sollten irgendwann alle Games speziell für den 4000er entwickelt werden, so müßten viele PCs wohl auf den Müll!
prophezeit Gerd Kautzmann aus Groß-Rohrheim.

In der Sache hast Du sicher recht: Wir haben ja schon immer gesagt, daß man am Amiga fast alles vernünftig programmieren KANN, wenn man nur WILL! Daß der Wille bei den Softwarehäusern eng mit dem Marktpotential (und da sieht es nun mal speziell beim 4000er nicht eben rosig aus...) zusammenhängt, ist zwar wirtschaftlich verständlich; trotzdem könnten Konvertierungen aber oft etwas liebevoller angegangen werden. Nur sollte man sich deshalb nicht zu hinkenden Vergleichen hinreißen lassen, denn der 386er ist im PC-Bereich längst nicht mehr das Maß aller Dinge – die Vierer-Generation ist momentan der Standard, und damit sind auch die Ruckel-Tage schon passé.

TRAU KEINEM ÜBER 70

Nun gibt es zwar Turbokarten, RAM-Erweiterungen, Festplatten und nicht zuletzt den 1200er, aber entweder sind die Programmierer zu faul oder zu unfähig, so was auszunutzen! Oder sie sind alle über 70. Am besten wäre wohl, wenn die Zocker sich weigern würden, Games zu kaufen, die diesen Standards nicht entsprechen, denn andernfalls sieht es doch über kurz oder lang so aus: Die User fragen sich zu Recht, wieso sie sich teuren Schnickschnack zulegen sollen, wenn der nirgendwo unterstützt wird, während die Programmierer natürlich nix tun, weil sowieso keiner solche Zusatz-Hardware hat.
Und nun zu Eurer fast perfekten Zeitschrift: Wie wäre es, wenn Ihr so etwas wie eine Geschwindigkeits-Bewertung einführt, bei der 100 Prozent (auf den 1200er bezogen) halt sehr schnell ist, sehr softes Scrolling und kurze Ladezeiten hat. Zum Beispiel habt Ihr ja geschrieben, daß „Star Trek" ziemlich langsam ist – sagen wir mal 60 Prozent. Andere Games würden dann höhere Werte bekommen, und ich könnte im Vergleich selbst entscheiden, ob mir Mr. Spock zu sehr schleicht.
Wichtig fände ich auch noch zwei weitere Angaben, näm-

lich erstens die, ob das Game am 4000/040 läuft, und zweitens ein Kästchen zur Auflösung – schließlich gibt es ja doch schon einige Games, die ('nen entsprechenden Monitor vorausgesetzt) mehr zu bieten haben als die gewöhnliche PAL-Auflösung. Am Schluß noch eine Spezialfrage: Kann ich ein CD^{32}-Game auf meine Festplatte kopieren und dann von HD zocken?
knobelt D. Henrik aus Walchwil in der Schweiz.

Daß manche Hardware-Zusätze gerade von Spielen nur selten ausgereizt werden, ist ärgerlich, aber doch irgendwie verständlich: Vieles davon wurde ja in erster Linie für den Anwendungsbereich konzipiert, wo das Zusatzequipment damit häufiger anzutreffen ist und auch häufiger Unterstützung findet. Aber das mag sich noch ändern; beispielsweise gilt auch bei Games 1 MB RAM längst als Minimalstandard, und HD-Tauglichkeit findet man auch immer öfter.
Was nun die Geschwindigkeit eines Programms betrifft, so fließt sie bei der Bewertung naheliegenderweise in die Animationsnote ein, auf Ladezeiten und Sonderfälle wird im Text extra hingewiesen – gleiches gilt für Sonderfälle bei der Auflösung, die in der Praxis ähnlich selten anzutreffen sind wie ein 4000er im Spielzimmer. Ein Sonderfall wäre es auch, wenn sich mal ein Game fürs CD^{32} (z.B. via Communicator) auf die Harddisk nageln und von dort zocken ließe, zumal es dazu keines der speziellen Features der CD-Konsole unterstützen dürfte. Aber wenn Du die damit verbundene Fummelei nicht scheust, spricht wenig gegen einen Versuch.

GRENZWERTALARM BEIM FEHLER-SMOG

Seit Jahren bin ich offizieller Fan Eures Mags, doch nach all diesen Jahren hemmungsloser Hingabe mußte ich nun die Wahrheit erkennen: Ja, seid Ihr denn am Ende gar nicht unfehlbar???
Beim „K240"-Test im letzten Heft schreibt Ihr z.B. was von einer Raumschi*fff*lotte – ging Manni da gerade die Luft aus, oder was? Im CES-Report fasuliert Borgi über eine Fortsetzung von „Mr. Nutz 2" – vielleicht sollten die doch erst mal „Mr. Nutz" fortsetzen? Ein paar Seiten weiter könnt Ihr Euch nicht zwischen „Out to Lunch" und „Out of Lunch" entscheiden, während last und hoffentlich least sinngemäß im „Banshee"-Test zu lesen ist, daß der Propeller erst vor 50 Jahren erfunden wurde. O gewaltiger Richy, ich muß Dir sagen, daß zwei wunderhübsche Propeller bereits im Dezember 1903 der Welt erstes Flugzeug samt Orville Wright in die Luft gezogen haben!
Das macht also einen Fehlerquotienten von 0,0338983/Seite! Ich als Schüler eines Günnasions dürfte mir sowas nicht erlauben! Und was noch schlimmer ist: Mein Vater (der ist Deutschleerer am besagten Günnasion) wird wahrscheinlich mein Abo kündigen, wenn er davon hört! Sonst hat er Angst, daß ich verblöden könnte…
fürchtet Baneful Ben Volmer aus Osnabrück.

Also, der Propeller wird verworfen, weil im Test auch sinngemäß was ganz anderes stand, und die Raumschifffflotte ist im Grunde ihres Wesens nix anderes als eine Sauerstofffflasche, welche wiederum gerade Deutschleerern bestens bekannt sein sollte. Bleiben also die Lunch-Geschichte, die wir vermutlich einem heißhungernden Korrektor verdanken (Out of Lunch – welch grausige Vorstellung!), und Borgis Zählschwäche. Damit liegt der Fehlerquotient eindeutig unter den Grenzwerten der Krähfelder Konvention zum Sommer-Ozon-Loch! Die Kosten trägt der Kläger; uns wären Pizza und Weißbier recht…

ERSTENS KOMMT ES ANDERS…

Euer Test zu „Banshee" am 1200er (in der letzten Num-

mer) war ja ganz nett, aber dafür ging der Hinweis bezüglich angeblicher Full-Motion-Videosequenzen in der CD^{32}-Version voll in die Hose! Ich besitze die Schiller-Banshee nämlich, und dort gibt es keine einzige dieser Sequenzen. Also möchte ich gern mal wissen, warum Ihr Sachen verkündet, die gar nicht stimmen?!
verlangt es Wolfgang Wöhning aus Augustdorf nach unserer Stellungnahme.

Ankündigungen kommender Ereignisse haben es nun mal so an sich, daß sie vorab nicht nachprüfbar sind, sorry. Anders gesagt: Wenn etwa Core Design etwas bekanntgibt, dann muß man's eben erst mal glauben – und Rückschläge wie diesen mit einem Lächeln wegstecken. Die Alternative wäre u.a., daß es nie wieder Previews, News etc. gibt…

KOMMUNIKATIONSSCHWIERIGKEITEN

Ich besitze einen A1200 und seit kurzem auch ein CD^{32}. Nun möchte ich das CD-Teil über meinen Computer laufen lassen, denn die Bildqualität des Fernsehers ist nicht gerade berauschend. Zu diesem Zweck habe ich einen Communicator erstanden, doch damit kann ich nur Daten austauschen – und auch das bloß, wenn das CD^{32} an den Fernseher angeschlossen ist!
Wie hieß es noch in Eurem Test: „Damit Besitzer eines CD^{32} sich nicht auch ein CD 1200 kaufen müssen, um auf ihrem Compi CDs abzuspulen, gibt es den Communicator." Na also, aber warum funktioniert's dann nicht? Übrigens: Ich kann das CD^{32} nicht einfach an meinem Multiscan-Monitor anschließen, falls Ihr mit dem Gedanken spielt, denn dort gibt es keine weiteren Anschlüsse, sondern nur das fest installierte Kabel, das zum Compi führt…
argumentiert Andreas Smolka aus Wolfsburg.

Also bisher haben wir den Communicator nicht getestet, sondern nur kurz auf der News-Seite vorgestellt – ein Vergleichstest der drei erhältlichen Modelle ist aber bereits in Arbeit. Nun ist gerade der Communicator im Grunde wenig mehr als eine serielle Schnittstelle, um auf der CD abgelegte Daten (Programmcodes, Bilder etc.) in den 1200er zu schaufeln – die speziellen Features des CD^{32} stehen damit natürlich nicht mehr zur Verfügung, weshalb auch die Lauffähigkeit kompletter Programme oft nicht mehr gegeben ist. PD-Soft und reine Text-, Bilder-, oder Musik-Files sind unproblematisch, während etwa CD-Musik oder Full-Motion-Video zum Streik führen. Sofern es Dir aber ohnehin nur um den Monitoranschluß geht, könnte eine RGB-Umrüstung Deines CD 32 die Lösung sein. Guck doch mal in die aktuellen CD-News!

A1200 UNGEKÜHLT

Ich besitze seit einiger Zeit einen 1200er und wüßte gerne, ob es mittlerweile Freezer für diese Maschine gibt. Oder ob welche in absehbarer Zeit auf den Markt kommen…
hofft Thomas Schulz aus Arnsberg.

Vorläufig ist (immer) noch kein Mogelmodul für den 1200er in Sicht, und solange Commo quasi in der Luft hängt, dürfte das auch so bleiben. Mist!

EIN SCHRECKLICH NETTER BRIEF

Da ich mir Eure Zeitschrift nun schon seit zwei Jahren regelmäßig von einem Bekannten ausborge, wird es Zeit, daß ich Euch nun mit 'nem anspruchsvollen Leserbrief beglücke:
1) Ersma ist der Krieger absolut männlich!
2) Hackt nicht immer auf dem armen Brork herum, es ist doch schließlich nicht so schlimm, wenn man seinen Körper ertüchtigt, dafür aber sonst etwas anspruchslos ist. Das bringt mich gleich zur ersten Frage:
3) Wo bekomme ich „BPS –

The Game" her? Es wird nirgendwo angeboten!
4) Wer spielt eigentlich den Joker?
5) Wann kommen „Die Schlümpfe – The Next Generation" ins Kino?
grübelt Buck Bundy aus Breitenbach. Ja, dann…

1) Aber und wie!
2) Kein Mensch hackt hier auf Brork herum, eher im Gegenteil: Der Junge mit dem tüchtigen Luxuskörper darf nie, nie, NIE auch nur in die Nähe einer Hacke gelassen werden!
3) Kein Wunder, daß das Spiel nicht angeboten wird – es wurde soeben indiziert!
4) Es müßte heißen: Wann spielt Joker? Und die Antwort wäre: andauernd und meistens falsch!
5) Guck mal, da gibt es sooo viele Schlümpfe, und nur ein Schlumpfinchen – kein Wunder, daß das mit der nächsten Generation dauert…

VOLLES PROGRAMM

Warum macht Ihr keine eigenen Covers mehr? Der Brork-Comic sollte wieder so wie früher sein (einseitig mit Brork, Tonne & Fresse), und beim Know How könnt Ihr auf Screenshots verzichten und dafür lieber keine zweigeteilten Lösungen bringen. Und wie wäre es mit einem Programmierkurs? Da könntet Ihr den Leuten zeigen, wie man z.B. mit AMOS ein Rollenspiel programmiert. Die Grafiken dafür werden entweder selbst gemacht, oder man importiert sie von einer Extradisk, die bei Euch bestellt werden könnte. Zum guten Schluß macht ihr noch einen Wettbewerb daraus, bei dem der beste Rolli mit einem Amiga 1200 belohnt wird!
schlägt Michael Bober aus Friedrichshafen vor.

Die Spieleartworks als Cover gehen auf massive Leserforderungen zurück, aber für die anstehende Jubiläumsausgabe können wir Dir einen exklusiven Joker-Titel von Altmeister Celal versprechen! Mehrteilige Lösungen stehen in keinem Zusammenhang mit den Fotos im Know How, sie dienen der Information und Zierde und nehmen nicht sooo viel Platz weg. Der Programmierkurs schließlich ist… für ein Heft wie den Joker einfach zu aufwendig und langwierig – dem Thema kann man ja mit einem Buch kaum gerecht werden!

SPEICHERERWEICHERUNG

Ich habe mir eine 1,8-MB-Speichererweiterung für meinen 500er zugelegt, doch leider verweigert sie bei fast allen meinen Games strikt den Dienst: Streiks, Abstürze, nichts bewegt sich. Dabei habe ich das Ding ganz ordentlich reingetüftelt und den Gary-IC-Chip brav aufgesetzt. Der Speicher ist ja auch da, aber warum funktionieren dann meine Spiele nicht mehr?
fragt uns Heiko Matysiak aus Neustadt-Glewe.

Das hört sich verdächtig nach einem Hardware-Defekt an: Vielleicht hast Du bei der Montage doch einen einzelnen Pin krummgebogen? Vielleicht ist aber auch ein Chip im Eimer? Nachprüfen und notfalls umtauschen!

DAS KLEINE JOKER-1 X 1

1) Wenn man sich für seinen 1200er zusätzlich 1 MB RAM kauft, hat man dann insgesamt drei Megabyte Hauptspeicher?
2) Wann kommt das CD 1200 in die Geschäfte?
3) Bei den 1200er-Games steht auf der Verpackung, daß sie 2 MB benötigen. Ich habe aber wegen meiner Harddisk nur 1,6 MB zur Verfügung – laufen die Spiele trotzdem?
4) Was ist eine 0-MB-RAM-Karte?
löchert uns André Pollmann aus Berlin.

1) Jau, was sonst?
2) Das hängt wohl weitgehend davon ab, wann Commo endlich einen Investor findet. Also hoffentlich bald!
3) Wenn ein Game für die HD-Installation angelegt ist, sollte der „Schwund" einkalkuliert

MAILBOX

sein, in Einzelfällen sind aber Probleme möglich.
4) Eine nicht bestückte Erweiterung. So was kann sinnvoll sein, wenn man aus irgendwelchen Gründen bereits über die passenden RAM-Bausteine verfügt.

ES LEBE DER KLEINE UNTERSCHIED

1) Läßt sich ein SNES-Pad auch am CD³² verwenden?
2) Könntet Ihr in der Bewertungsbox nicht dazuschreiben, ob in nächster Zeit Umsetzungen eines Titels für CD³² bzw. A1200 geplant sind? Ich ärgere mich immer wahnsinnig, wenn ich mir ein Game kaufe und dann feststellen muß, daß es einen Monat später 'ne 1200er-Version davon gibt!
3) Und wie wär's denn mal mit 'ner Bewertung fürs Handbuch?
4) Wenn Ihr eine Umsetzung testet (z.B. vom 500er zum 1200er), fände ich es gut, wenn Ihr noch mehr als bisher auf die Unterschiede eingehen würdet. Die Vorgeschichte steht ja schließlich im Ur-Test, deshalb interessiert eigentlich bloß, was nun neu oder anders ist. Und das hätte ich gern ein bißchen klarer, manchmal seid Ihr bei diesen Angeben recht allgemein.
findet Daniel Herz aus Eschweiler.

Das mit dem SNES-Pad klappt leider nicht, und das mit den zusätzlichen Bewertungen würde nur sehr schlecht klappen: Nicht alles kann und soll in ein Schema gepreßt werden, weshalb Du die Infos zu anstehenden Umsetzungen (falls vorhanden) und der Qualität des Manuals (falls vorhanden) weiterhin im Text finden wirst. Hinsichtlich der Konvertierungstests wollen wir ebenfalls weiterhin versuchen, einen Mittelweg für „Erst- und Zweitleser" zu finden, schließlich liegen zwischen den entsprechenden Artikeln ja oft Monate.

NOCH'N GEDICHT

Der Urneffe des Grafen
Es war einmal ein weites Tal im Bayernland,
kurz vor dem mächtig großen Alpenrand.
Damals war dort alles noch voll Wald,
doch dann kam ein Germanentrupp und machte halt.
Man rodete die Bäume mit den Beilen
und entschied sich, länger zu verweilen.
Die Rinder brauchten viel an Fraß,
drum säte man im ganzen Tale Gras,
und hundert Jahre später kamen ein paar Hunnen,
die gruben in der Mitte einen Brunnen.
Dann Graf von Labiner kam geritten auf dem Roß
und baute beim Brunnen ein großes Schloß.
Grasbrunn nannte er wohl diesen Ort
und ging sein ganzes Leben nicht mehr fort.
Nach seinem Tode stand das Bauwerk leer,
es kümmerte sich niemand mehr!
Doch jüngst bezog sein Urneff' das Gemäuer,
die Renovierung war für ihn sehr teuer.
Mit Namen hieß der Urneff' Michael
und schaute drein wie ein... (zensiert)
Doch mit ihm kam die Joker-Redaktion,
und das war die absolute Sensation!

Nun frag' ich die Nation: Ist dieses Gedicht zum einjährigen Umzugsjubiläum cool oder doch nur Schweizer Fußkäse? So oder so, Ihr habt es soeben gelesen und damit mein Urheberrecht empfindlich verletzt – weshalb Ihr mir zu einer Gegenleistung verpflichtet seid. Ich denke da an einen Scheck über 5.000 deutsche Eier. Sollte der nicht alsbald eintreffen, werde ich vor laufender Kamera einen nagelneuen Amiga Joker foltern und das dabei entstandene Horrorvideo an Hundeskanzler Helmut Hohl schicken!
versichert Marko Pollack aus Berlin.

Michael: „Hey, also ich habe den Quatsch nicht gelesen! Ihr etwa?"

Der Redakteurs-Chor: „Bloß weil's gedruckt ist, lesen wir so was noch lange nicht!"
Brork: „Läsen? Kann man das äsen?"

Joker: „Foltert mich ruhig, aber meine Eier behalte ich!"
Der Hundeskanzler: „Ein Gedicht, das ist für mich eine Riesenportion Pfälzer Saumagen!"
Tja, Du siehst also, daß Dir hier niemand das Recht an Deiner Urleber streitig machen will – Deinen Scheck über 5.000 Deutsche Geier solltest Du daher beim Berliner Zoo geltend machen...

BPS – THE GAME

„Mörtel Kombat" soll indiziert worden sein – könnt Ihr das bestätigen? Und falls es stimmen sollte, gibt es dann trotzdem eine Umsetzung vom Nachfolger fürs CD32 oder für andere Systeme?
bangt Amin Alwast aus Hamburg.

Die Amiga- und die SNES-Version sind tatsächlich soeben auf dem Index gelandet, wogegen „Mortal Kombat 2" zumindest rechtlich gesehen ein völlig anderes Game ist. Juristisch ist die Umsetzung damit erst mal unproblematisch.

HEIMATKUNDE

Grüßt mir Tiefenbach und schreibt doch mal ein Sonderheft zum Thema; z.B. „Tiefenbach – ein Lebenslauf". Da könnt Ihr dann allen ahnungslosen Lesern erklären, wie ein ehemals unbedeutendes Dorf durch Euch zu Weltruhm gelangte. Es könnten Hochglanzfotos drin sein oder Übernachtungsmöglichkeiten samt Kosten für Frühstück bzw. Vollpension. Vielleicht würdet Ihr dann sogar vom Fremdenverkehrsverband gesponsert?
glaubt Andreas Krichbaum aus Mösbach.

Ja, schon. Aber im Moment sind wir völlig mit einer Datadisk zu „Sim City" ausgelastet: „Mösbach – eine deutsche Katastrophe".

SPEAK YOU ENGLISH?

Ich habe mir neulich das „3D Construction Kit 2.0" gekauft, mußte aber voller Schrecken feststellen, daß sowohl Anleitung wie auch das beiliegende Video komplett in Englisch sind! Gibt es vielleicht irgendeine Möglichkeit, nachträglich an eine deutsche Version zu kommen?
hofft Axel Dodszuweit aus Remscheid.

Schlechte Karten, und zwar für Deutsch, Esperanto, alle nordafrikanischen Stammesdialekte und sogar Englisch: Das Programm gilt inzwischen offiziell als vergriffen.

IN DER KÜRZE LIEGT DIE WÜRZE

1) Warum habt Ihr eigentlich die Top Seller-Liste im Up & Down von 20 auf 10 Spiele gekürzt? Wie wäre es mit einer CD-Top Ten, und warum berichtet Ihr nicht mal im CD-Joker über neue Schiller-Movies?
2) Ihr kennt doch sicher die Tennisspiele vom SNES? Wird in absehbarer Zeit eins dieser tollen Games (oder ein ähnliches) für Amiga bzw. CD32 umgesetzt?
3) Wann läßt Brigitta denn endlich wieder ihre Seitenhiebe auf die Menschheit los?
4) Ich finde eigentlich alle Rubriken gut – aber was hat denn bloß der Stromausfall in einem Amiga-Magazin zu suchen?
überlegt Marcel Pipa aus Rodenbach.

1) Nun, wir mußten Platz für die 1200er-Charts schaffen. Aus demselben Grund fliegen nun auch die „Großen 10" raus – damit Du ab dem nächsten Heft zu Deinen CD-Hits kommst! Und einen Bericht über Schiller-Movies hatten wir schon in der Ausgabe 1/94.
2) Von spezifischen Konvertierungen ist uns derzeit nichts be-

MAILBOX

kannt, aber gibt es nicht gerade am Amiga viele tolle Tennissimulationen?
3) Kommt Zeit, kommen Hiebe. Inzwischen empfehlen wir Masos wie Dir die Lektüre des Editorials ihres Gatten...
4) Der Stromausfall ist genau das, was er zu sein scheint: eine kleine (Über-) Lebenshilfe für Zocker in stromlosen Zeiten.

RULE BRITANNIA!

Kürzlich war ich in England, wo sich ja angeblich das Paradies aller Amiganer befinden soll – eine Behauptung, die ich nur bestätigen kann! Man stelle sich z.B. einen Computerladen vor, in dem es natürlich auch Software für PCs und Konsolen gibt, der einen ansonsten aber mit einem riesigen Amiga-Angebot (auch und speziell fürs CD³²) geradezu erschlägt! Ja, es existieren sogar reine „Amiga-Centres", die neben dem Verkauf auch Reparaturen sofort erledigen. In diesen Läden stehen überall Compis und CD³²-Geräte herum, an denen man sich die neuesten Games anschauen kann. Zur allgemeinen Krönung habe ich sogar ein CD³²-Magazin entdeckt („CD 32-Gamer"), das auf dem Cover eine Demo-CD mit aktuellen Spiele-Previews bietet.
Was mich aber wirklich verblüffte, das waren die Softwarepreise. Man bekommt Games wie „Morph", „Super Putty" oder „Zool" für umgerechnet 20 bis 25 Märker pro Stück! In Deutschland dagegen (genauer gesagt in Kaiserslautern) stehen die Kids vor PCs oder 16-Bit-Konsolen herum, und wenn man die Verkäufer nach neuen CD³²-Programmen fragt, muß man ihnen erst erklären, was das nun schon wieder für'n Apparat ist.
verzweifelt Holger Wellstein aus Kaiserslautern.

Und da sage noch mal jemand, der Amiga sei tot! In Wahrheit ist er bloß auf Urlaub in England...

HANDEL UND WANDEL?

Bei Eurer Konkurrenz (sorry) habe ich gelesen, daß der britische Boß von Commodore bereits mit Lucas Arts über Lizenzrechte zu „Rebel Assault" und „Day of the Tentacle" verhandelt. Kommen diese beiden Games jetzt für Amiga oder CD³²? Oder was?
ratlost Michael Storzer aus Altfeld.

Das Gerücht ist... eben ein Gerücht: Über Amiga-Lizenzen für Spiele von Lucas Arts wird in schöner Regelmäßigkeit immer wieder spekuliert, bloß war und ist dem bis jetzt halt noch nie ein handfestes Ergebnis gefolgt. Aber in diesem einen Fall hoffen wir, daß die Konkurrenz mal recht behält!

SCHNELLER MOTORROLLER

1) Mir geht es ganz ähnlich wie Marc Abraham in der Mailbox 6/7, da ich schon seit einiger Zeit am Amiga komponiere und gerne als Software-Musiker arbeiten würde. Deshalb kann ich den Vorschlag einer Musik-Competition nur begrüßen und würde mich sehr freuen, wenn Ihr im Joker einen solchen Wettbewerb veranstalten würdet – die Sieger-Sounds könnte man dann ja im Shop verscherbeln.
2) In einem Buch habe ich gelesen, daß es einen 68010-Prozessor von Motorola geben soll, der einfach mit dem 68000er getauscht wird und dann die Leistung des Amigas um etwa 30 Prozent verbessert. Gibt es den wirklich, und woher könnte ich ihn bekommen?
3) Wenn ich ein selbstgeschriebenes Programm als PD veröffentlichen will, darf ich dann diverse WB-Progis wie LoadWB, EndCli oder FastMemFirst in der Startup-Sequenz verwenden?
wünscht sich Jan Haas aus Ingelheim.

1) Dann seid Ihr ja schon zu zweit! Jetzt wird's wohl wirklich langsam Zeit, über eine Sound-Competition nachzudenken...
2) Der erwähnte Prozessor hat sich nie durchgesetzt. Vermutlich, weil er eben nicht halten konnte, was er versprach.
3) Wo kein Kläger ist, da ist zwar bekanntlich auch selten ein Richter, aber wenn Du löblicherweise den Buchstaben des Gesetzes getreulich folgen willst, findest Du im PD-Pool gleichwertige Programme, deren Weiterverwendung auf alle Fälle gestattet ist.

HEREINSPAZIERT!

Die Leserbrief-Bude des Joker-Oktoberfests ist ganzjährig geöffnet und heißt Eure Fragen, Vorschläge, Lobhudeleien und Kritiken herzlich willkommen. Der Eintritt kostet nur einen Fetzen Papier samt frankiertem Umschlag, schon könnte Euer Schrieb demnächst hier im Rampenlicht stehen. Falls er dagegen eher privater Natur sein sollte, ist mit einer persönlichen Antwort von uns zu rechnen – kostet lediglich einen lesbaren Absender sowie beigelegtes RÜCKPORTO, wobei Ausländer bitte Internationale Antwortscheine verwenden. Unsere Adresse gibt's gratis:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

krieger

DIE ABO-GARANTIE

Für das neue Actionadventure „CEDRIC" garantiert Max Design Präsentation und Gameplay vom Feinsten – für neue Abonnenten garantiert der Joker ein exklusives Gratis-Demo mit einem voll spielbaren Level daraus!

Klar erhalten Abonnenten ihre Hefte auch garantiert preisgünstiger, sie zahlen nämlich für alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres nur den Preis von 9, also schlappe 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Logo werden die Magazine garantiert noch vor dem Kiosktermin verschickt, der Briefträger überreicht sie Euch dann wetterfest und umweltschonend verpackt. Zusätzlich garantieren wir allen Neuabonnenten dieses Monats folgenden Top-Bonus:

Daß „CEDRIC", die abenteuerlich actionreiche Gemeinschaftsproduktion von Max Design und Alcatraz, ein Hammer wird, könnt Ihr im aktuellen Preview bzw. dem Interview mit den Programmierern nachlesen. Als Abonnenten könnt Ihr es aber auch persönlich nachprüfen, denn wer jetzt den Coupon ausfüllt, erhält einen umfangreichen und voll spielbaren Level voller toll animierter Gegner, knackiger Rätsel, heißem Sound und sanftem Parallaxscrolling – noch lange bevor das Spiel die Shops und Hitparaden stürmt!

Übrigens: Die Action mit „CEDRIC" tobt zwar nur diesen Monat durchs Abo-Land (also Beeilung, Leute!), doch erhält man als Abonnent dann bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Spitzenprämie – garantiert!

GARANTIERTE ACTION: EIN VOLL SPIELBARER MEGA-LEVEL VON „CEDRIC" FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE:____ /_____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER:

KONTO - NUMMER:

GELDINSTITUT:

BANKLEITZAHL:

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

RÜSSELSHEIM

Nach allerlei strategischen Flops wie „The Blue and the Gray" ging man bei Impressions in sich – als die Jungs wieder herauskamen, hatten sie eine komplexe Wirtschaftssimulation für digitalen Automobilbau dabei, die sich vor keiner Genre-Größe zu verstecken braucht!

Unser erster Verkaufshit (A1200)

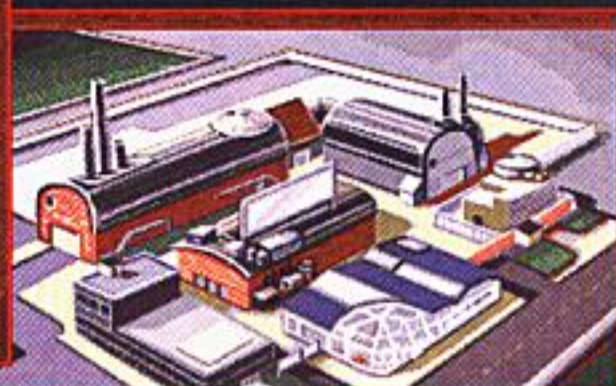
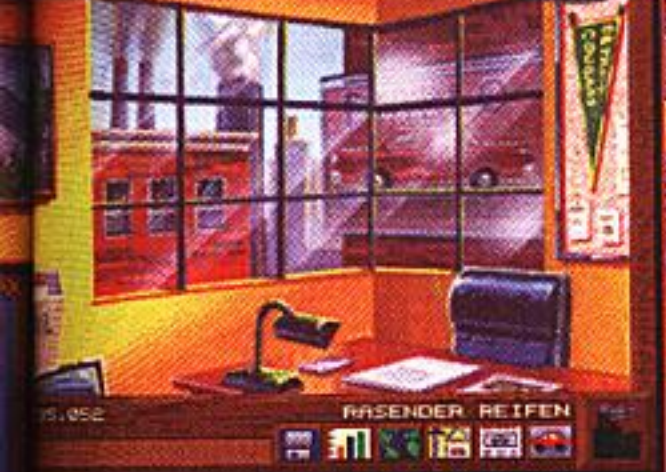
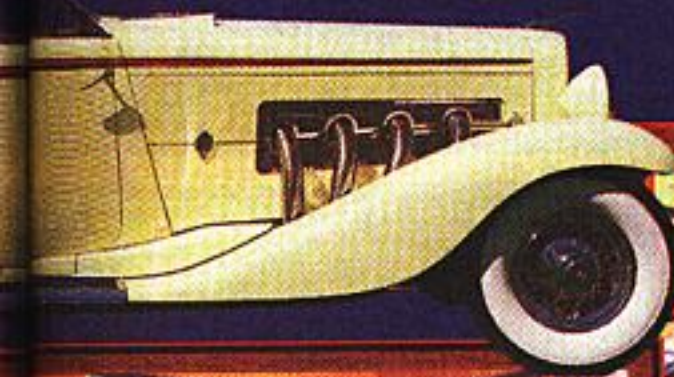
Der multinationale Konzern entsteht (A1200)

Das US-Original hieß noch „Detroit", doch am PC wurde bereits vor zwei Monaten diese komplett deutsche Version vorgestellt. Nun dürfen also auch am Amiga bis zu vier menschliche Manager (ersatzweise springt der Rechner ein) ins Jahr 1908 zurückkehren, um binnen 100 Jahren einen weltweit operierenden Automobilkonzern auf- bzw. auszubauen. Der mit vielen historischen Details gespickte Produktionswettkampf ist in monatliche Runden eingeteilt und beginnt mit der Wahl des Firmensitzes auf dem aus 16 Absatzgebieten bestehenden Weltmarkt. Bereits hier sollte die Maus umsichtig knabbern, denn kurz nach der Jahrhundertwende war etwa in Afrika das automobile Zeitalter noch längst nicht angebrochen. Ist die Standortfrage geklärt, bekommt man seine Grundausstattung zugewiesen, die sich abhängig vom Schwierigkeitsgrad aus einer unterschiedlich hohen Bargeldsumme, einer kleinen Fabrik, einem Verkaufsbüro und einem fixfertigen Pkw-Prototypen zusammensetzt. Anschließend erblickt man das Hauptmenü – es besteht aus dem Firmengelände, wobei jedes der sechs Gebäude ein anklickbares Untermenü repräsentiert: Personal, Märkte & Fabriken, Design, Forschung, Archiv und Marketing.

Im Personalbüro heuert man Techniker und Arbeiter (zu variablen Löhnen) an und schickt erstere dann umgehend ins Forschungslabor, wo sie selbständig an der Weiterentwicklung von insgesamt sieben Baugruppen wie Motor, Bremsen, Federung oder Karosserie arbeiten. Neue Automobile entstehen im Designmenü, wo man sich nach der Entscheidung für den grundsätzlichen Typus (Sportwagen, Limousine, Lkw etc.) die gewünschte Karosserie und die passenden Innereien aussucht. Klar, daß es dabei nicht nur auf äußere Schönheit ankommt, denn ein Laster muß in erster Linie viel transportieren können, während man bei einer Nobelkarosse die kleinen, aber feinen Details wie z.B. eine Innenraumheizung nicht vergessen darf.

Die Stunde der Wahrheit schlägt, sobald unser frisch konstruiertes Baby das erste Mal leise zu röcheln beginnt und nun einem umfangreichen Testprogramm unterzogen wird. Hier ermittelt man Dinge wie Benzinverbrauch, Straßenlage, Beschleunigung oder Ladekapazität und erhält als Ergebnis einen Prozentwert, der schon erste Hinweise auf die erzielbaren Verkäufe gibt. Bis zu 16 Prototypen lassen sich so erstellen und in Serie produzieren, überzählige Projekte landen im Archiv. Man kann übrigens auch Komplettdesigns von Fremdanbietern zukaufen, nur wird's dann eben deutlich teurer. So oder so latscht man danach mit den Konstruktionsplänen unterm Arm in die Fabrik, wo man eines oder mehrere der sechs Montagebänder anwirft und seine Arbeiter davorstellt.

Weil sich die fertigen Benzinkutschen ihre Kunden nicht von alleine suchen, eröffnet man auf den einzelnen Märkten Verkaufsbüros, legt die Vertriebswege und Preise für die jeweiligen Gebiete fest und zündet via Marketingabteilung ein Werbefeuerwerk an Inseraten, Plakaten und Zeitungsartikeln, woran sich später noch Radio- und TV-Spots anschließen. Die hoffentlich bald strömenden Gewinne ermöglichen die Neugründung von Fabriken in anderen Ländern oder den (zehnstufigen) Ausbau von bestehenden Fertigungsstätten – aus Kostengründen ist hier eine gesunde Mischung beider Vorgehensweisen anzuraten. Was die Techniker unterdessen an bahnbrechenden Verbesserungen ausgeknobelt haben, findet sofort Eingang in die laufende Produktion, selbst die auf Halde lagernden Blechschüsseln dürfen jederzeit

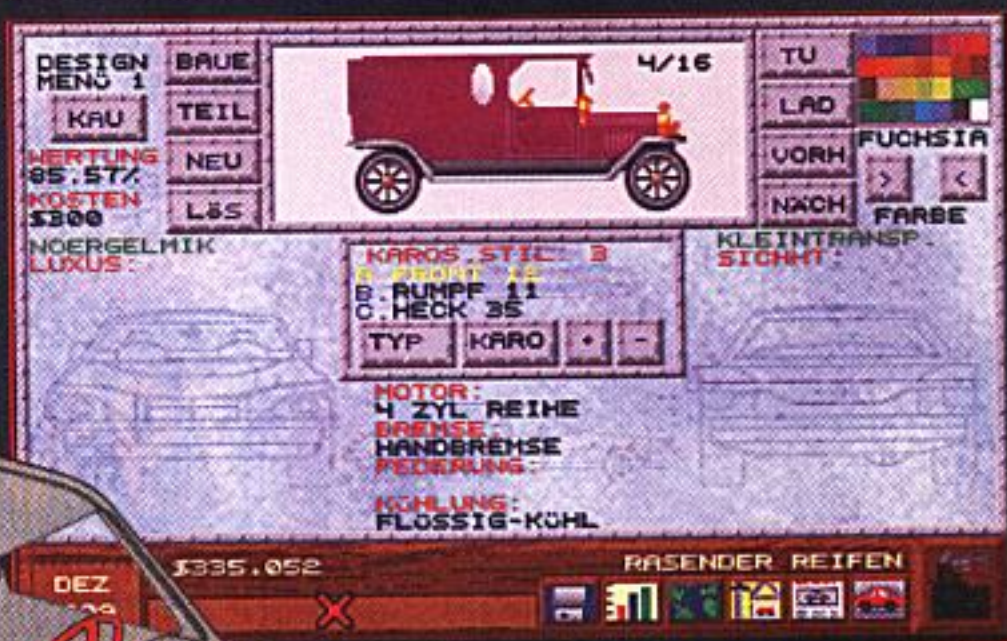
Unser AGA-Firmengelände (A1200)

...und das auf Commos Urgestein (A 500)

Klappern gehört zum Handwerk (A1200)

Ein Auto, das nicht fährt... (A500)

...ist sein Geld nicht wert! (A1200)

mit den neuesten Gimmicks nachgerüstet werden. Und auch wenn bisher fast ausschließlich von Betriebsinterna die Rede war, produziert man doch keineswegs im luftleeren Raum: Die von Zeit zu Zeit eingestreuten Meldungen über den Ausbruch des Ersten Weltkriegs, die Weltwirtschaftskrise oder einen Streik für mehr Lohn haben sogar dramatischen Einfluß auf die Absätze! Nur ein wirtschaftlich gesundes Unternehmen verkraftet so etwas, im Notfall hilft natürlich auch die Hausbank mit einem Kredit weiter.

Zwar bricht hier eine wahre Menülawine über den bzw. die Spieler herein, doch bekommt man sie recht schnell in den Griff; außerdem gibt's ja noch das informative Handbuch mit seinem Tutorial und vielen nützlichen Tips für den ersten Einstieg. Ein Extralob haben sich die unzähligen, auch ausdruckbaren Statistiken und Bilanzen verdient, zudem kann man Gutachter mit der Anfertigung von Vergleichsstudien zur Konkurrenz beauftragen. So schön das alles ist, so wenig begeisternd ist die etwas dröge und nicht animierte Grafik ausgefallen. Dabei ist die im übrigen identische Standard-Version etwas bläßlicher gepinselt als das AGA-Modell, klassisch angehauchte Begleitmusik gibt's hier wie dort. Und selbst wenn die Maus am 500er einen Tick schwammiger reagiert, muß man doch beiden Versionen zugute halten, daß sie sich erkennbar flotter spielen als das PC-Urmodell.

Eine kleine Rüge können wir dem Hersteller abschließend dennoch nicht ersparen: Der auf der Packung prangende Hinweis, daß für den Spielbetrieb ein Zweitlaufwerk ausreicht, erwies sich als unzutreffend – am 500er startet das Game ohne Festplatte erst gar nicht, und beim 1200er können bei HD-Mangel keine Spielstände abgespeichert werden. Wer damit Probleme hat, kann also nur auf Max Designs Gegenstück „Oldtimer" warten... (md)

Forschergeist und Erfinderfleiß (A1200)

RÜSSELSHEIM
(IMPRESSIONS)
WIRTSCHAFTSSIMULATION

STANDARD		AGA
80%		81%
„GEDIEGEN"		
66%	GRAFIK	68%
-	ANIMATION	-
74%	MUSIK	74%
-	SOUND-FX	-
79%	HANDHABUNG	81%
82%	DAUERSPASS	83%
VARIABEL: 6 STUFEN		
PREIS		DM 89,–

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

RINGS OF MEDUSA GOLD

Die dritte Prinzenrolle

Der Blaublüter unterwegs im Lande Morendor

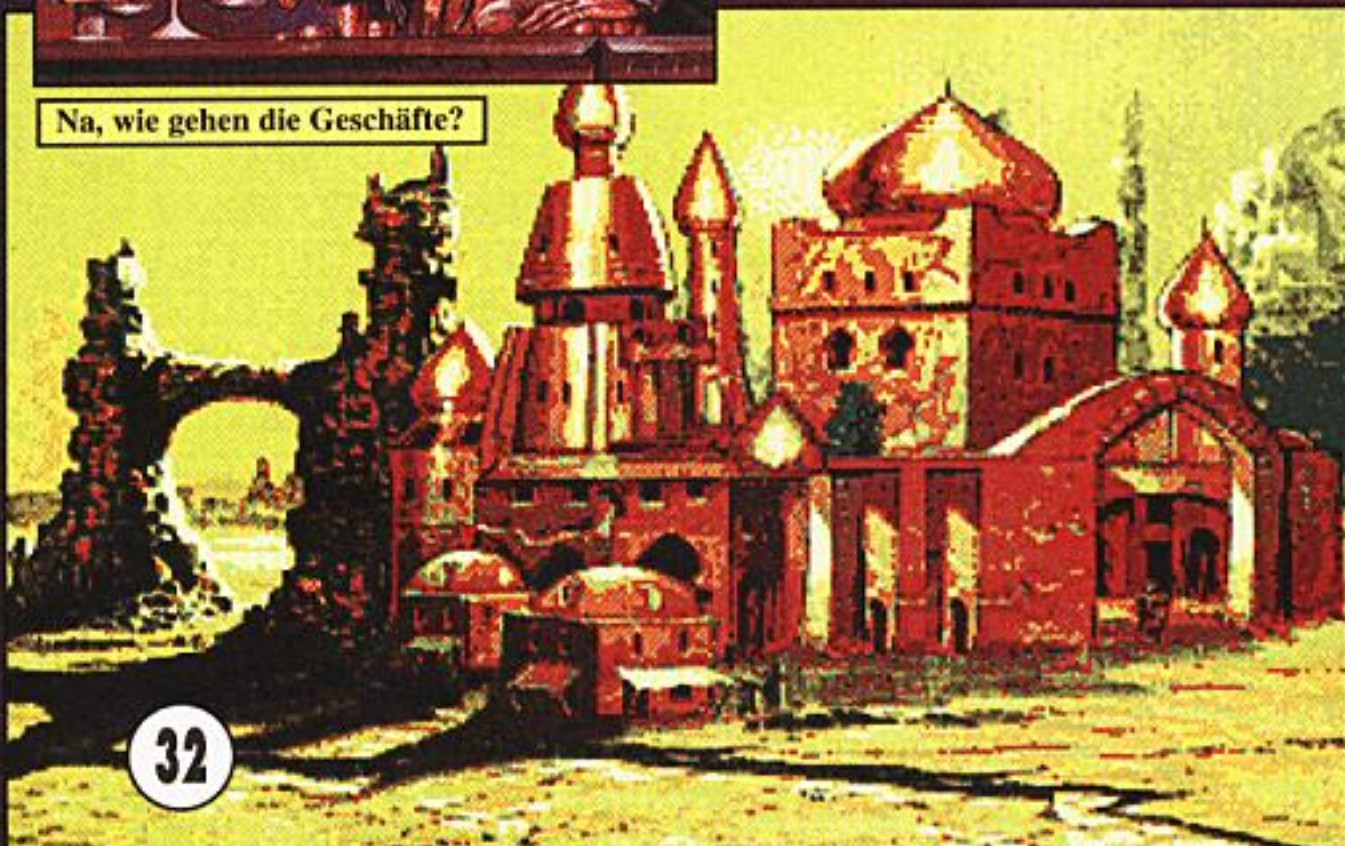
Modernisierte Remakes goldiger Klassiker sind derzeit ja in Mode, man denke nur an „Pirates Gold" am CD32. Und da Starbyte kaum neue Erfolge vorzuweisen hat, holte man nun eben das berühmte Stratego-Abenteuer wieder aus der Mottenkiste.

Die 89er Urversion genießt unter ihren Fans schließlich Kultstatus, und auch der Nachfolger „Return of Medusa" hat noch ein paar Mark in die Kasse gebracht – warum also mit Gameplay oder Vorgeschichte experimentieren? Und so bedroht die Herrin der Finsternis nun eben zum dritten Mal ein friedliches Königreich, und Prinz Cirion darf sich in den Kampf mit marodierenden Monsterhorden bzw. auf die Suche nach sieben in der Gegend versteckten Ringen machen, um Medusa diesmal vielleicht endgültig zu besiegen.

Da hier eigentlich nur der Tod umsonst ist und unser Held zu Beginn mit ziemlich leeren Taschen dasteht, muß er auf den Märkten zahlreicher Städte Juwelen, Tiere oder auch verderbliche Lebensmittel erwerben und andernorts mit Gewinn verschachern. Vom Erlös kauft man sich erst mal ein Pferd und später vielleicht ein Schiff, die restliche Barschaft sollte bei einer Bank deponiert werden – es sei denn, man will sie unbedingt bei den vielen Raubüberfällen während seiner Ausflüge riskieren. Mit genügend Kohle auf dem Konto ist an den Erwerb einer kleinen Privatarmee (samt Training und Bewaffnung) zu denken, denn nur so lassen sich Späher ausschicken, die lukrative Minen aufspüren und die hochwichtigen Ringe lokalisieren. Außerdem schläft der Feind nicht, und wenn die letzte freie Stadt fällt, sieht's im Lande Morendor ziemlich duster aus! Kommt es dann mal zum Gefecht, ist die Wahl der Waffen gefragt: Raufbolde klären den Fall per Stick in einer Actionsequenz, Strategen dürfen sich auf Hexfeldern austoben, und Faulpelze überlassen die ganze Schlacht dem Rechner.

Das betagte Gameplay wirkt zwar zwangsläufig etwas altbacken, doch bei der Präsentation haben sich die Bochumer Goldhamster erkennbar ins Zeug gelegt. So wurden alle Menüs und Grafiken sehr liebevoll gestaltet, und die zoombare Karte ist recht hübsch – nur die Animation der Spielfigur hat man wohl in der Eile übersehen. Auch die Actionsequenzen sind durchaus ansehnlich geraten, und die mittelalterliche Musik mit den realistischen FX paßt gut zum Geschehen. An der Steuerung gibt's ebenfalls wenig zu mäkeln, aber warum wurden nicht mehr Neuerungen eingebaut? Sicher, das Kampfsystem hat man gegenüber dem Urprogramm ein wenig verbessert, und es fehlt weder an Abwechslung noch an Komplexität, doch bis auf den Strategieteil kennt man das halt alles schon.

Größtenteils konnten sich die Leute von Starbyte also nur zu kosmetischen Korrekturen durchringen, was schade ist, da es sonst vielleicht sogar zu einem Hit gereicht hätte. Denn Rings of Medusa Gold ist grundsätzlich ein netter Genremix, der Fans des Originals und Neuprinzen gleichermaßen ansprechen sollte. (mic)

Na, wie gehen die Geschäfte?

RINGS OF MEDUSA GOLD
(STARBYTE)
HANDEL & WANDEL

79% „GELIFTET"

GRAFIK	76%
ANIMATION	59%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	81%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	MÖGLICH	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	JA	

Hübsches Städtchen!

WM für Absteiger

SOCCER STAR WORLD CUP EDITION

Auch wenn allmählich schon der Weihnachtsmann seine Rentiere sattelt, die sommerliche Fußball-WM wirft immer noch digitale Schatten. Einer der finstersten davon ist diese traurige Bescherung von B.U.B. Software!

Dabei scheint zunächst alles in schönster Ordnung zu sein: Aus satten 100 Teams (darunter Exoten wie Vietnam oder Somalia) kann man sich eine WM-Endrunde mit 24 oder eine Liga mit 16 Teilnehmern zusammenbasteln. Die Wahl des Balles, der Platzart und der Wetterverhältnisse übernimmt auf Wunsch Kollege Zufall, nur um die Matchdauer und Screengröße muß man sich immer selber kümmern. Neben einer kleinen Spielstatistik und der Liste der besten Torjäger gibt es einen Editor, mit dem sich das Trikotdesign, die Namen und alle 17 Charakterwerte jedes einzelnen Kickers beliebig abändern lassen. Auf diese Weise kann man etwa spaßeshalber die japanische Equipe durch einen spurtstarken Zweieinhalbmeter-Riesen verstärken, bei dessen bloßem Anblick jeder Gegner in Tränen ausbricht...

Das tut allerdings auch der Spieler, sobald der Anpfiff erfolgt ist: Aus der Vogelperspektive sieht er Grafikfehler am oberen Bildrand und darunter extrem klobige Sprites, die derart mitleiderregend über den multidirektional ruckelnden Rasenausschnitt stolpern, daß man unwillkürlich ins Taschentuch schnieft. Was sich der Keeper bei seinen schrägen Aktionen denkt (und warum er aussieht wie eine überfahrene Kröte mit Rückennummer), war beim besten Willen nicht herauszufinden, und die mäßige Sticksteuerung wirkt in diesem Schreckensszenario schon fast wie ein Geniestreich. Zu hören sind bloß ein paar schlappe Sound-FX, und für die fehlende Musik sorgt man am besten selbst – indem man auf diesen Müll pfeift! (st)

Nein, das ist kein 64er-Bild!

SOCCER STAR WORLD CUP EDITION
(B.U.B. SOFTWARE)
FUSSBALL-ACTION

9% „SCHROTT"

GRAFIK	22%
ANIMATION	19%
MUSIK	–
SOUND-FX	17%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	6%

VARIABEL

PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Das offizielle Game zur Fußball-WM kommt am Amiga spät und nicht eben gewaltig: Was U.S. Gold hier abgeliefert hat, erinnert ein wenig an die USA-Vorstellung der deutschen Elitekicker…

Zumindest das Optionsangebot ist überwältigend, ohne Anleitung würde man sich im Dickicht der Icons hoffnungslos verirren. Neben dem allgegenwärtigen WM-Maskottchen Striker findet man hier nämlich nicht nur alle genretypischen Einstellmöglichkeiten, sondern darf vom Trikotdesign bis zu den Formationen kreativ sein.

Rot für Rot

Der Schwierigkeitsgrad wird von (Klebe-) Faktoren für die Ballkontrolle, drei Spielgeschwindigkeiten und natürlich der Mannschaftsstärke bestimmt, und wer die originale Endrunde nicht mochte, kann sich die Gruppen mit acht zusätzlichen Teams auch selbst zusammenstellen – jede Elf wird dabei entweder von Mitspielern oder dem Compi gesteuert.

Die Perspektive auf dem Platz ähnelt dann der des Klassikers „Sensible Soccer", die Sprites sind allerdings deutlich größer. Leider ruckeln sie ziemlich stark über einen holprig scrollenden Rasenausschnitt, wodurch die Grafik kaum über Zweitliganiveau hinauskommt. Ähnliches gilt für die Musikuntermalung und die mäßigen Sound-FX. Zudem ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, am besten bekommt man seine Kicker mit Zwei-Button-Stick oder Pad in den Griff, während der zuschaltbare Scanner für Übersicht sorgt. Eine HD-Installation ist zwar möglich, am 1200er schaffte es Deutschland hier aber nicht mal bis ins Viertelfinale – nach dem dritten Spiel von Bertis Truppe hängte sich der Rechner auf.

Kurzum, dieser Nachzügler bietet nur soliden Durchschnitt und dürfte in der momentanen Flut von Soccer-Soft wohl sang- und klanglos untergehen. (st)

WORLD CUP USA 94
(U.S. GOLD)
FUSSBALL-ACTION

64% „NA JA"

GRAFIK	58%
ANIMATION	55%
MUSIK	60%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	66%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Kick Off 3

Bereits die erst im letzten Heft angetretene AGA-Version dieses Drittaufgusses des Soccer-Klassikers konnte nicht restlos überzeugen – wie mag da erst die „Normalfassung" aussehen? Nun, besser als befürchtet!

Wie am 1200er ist auch hier ein Joystick mit zwei unabhängigen Feuerknöpfen erforderlich, außerdem müssen sich altgediente Off-Kicker wohl erst an die horizontale Scrollrichtung gewöhnen. Im übrigen halten sich die Neuerungen jedoch in Grenzen: 32 unterschiedlich begabte Mannschaften werden von maximal vier Spielern in WM-, Pokal-, Liga- oder Freundschaftsspiele gehetzt, wobei höchstens zwei Leute gleichzeitig agieren können. Besonders komfortabel ausgefallen ist das Training mit seinen vielen Übungsmöglichkeiten (Dribbeln, Elfmeter etc.), für das sogar eigene Highscores bereitstehen. Für Ecken und Freistöße sind darüber hinaus 30 vorgefertigte Spielzüge vorrätig, was ja auch kein alltägliches Feature darstellt.

Bei Anco ist man angeblich sehr stolz darauf, diese Konvertierung überhaupt hingekriegt zu haben; wir wollen uns über die anscheinend unvermeidlichen Einschränkungen gegenüber der „Vollversion" also nicht allzusehr aufregen: Die ursprünglich 32 Farben hat man halbiert, die Animationen beschnitten, und wenn im Arbeitsspeicher „nur" 1 MB steckt, läßt das Spieltempo des öfteren empfindlich nach – und vor allem klappt der (Steuerungs-) Wechsel zum nächsten Balltreter dann nicht mehr so verzögerungsfrei, wie es eigentlich sein sollte. Aber sogar bei 4 MB RAM muß man sich mit einem äußerst kurzen Replay, wenigen FX und einem verkleinerten Bildausschnitt begnügen.

Ab durch die Mitte!

Immer noch gut sind dagegen die Funk-Musik, die erträglichen Ladezeiten und natürlich das zeitlose Spielkonzept. (mm)

KICK OFF 3
(ANCO)
FUSSBALL-ACTION

70% „ABGESPECKT"

GRAFIK	61%
ANIMATION	70%
MUSIK	77%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	72%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	NEIN	

Der windige Herbst sorgt bekanntlich für die schönsten Fönfrisuren und die festesten Oktoberfeste. Feste feiern dürfen ab Oktober aber auch alle CD-Amigos, denn dieser Herbst wird den Joker-Charts zudem eine schillernd schöne Neuerung bescheren!

Der dunklen Worte lichter Sinn ist, daß es ab der nächsten Nummer (also pünktlich zum fünfjährigen Jubiläum) im Up & Down noch eine Leser-Hitliste geben wird, nämlich die zum CD32. Bevor der Rest der Ansprache nun im Jubel untergeht, sei schnell noch gesagt, daß dies natürlich in zweierlei Hinsicht Konsequenzen hat. Erstens müssen wir nämlich wissen, welche CD-Games Euch besonders zusagen, und deshalb solltet Ihr künftig auf Euren Postkarten vermerken, um welche Version es sich bei den Nennungen jeweils handelt: Standard, A1200 oder CD32. Zweitens muß dort, wo das eine hin soll, erst was anderes weg (hat mit dem dritten Nebensatz der Thermodynamik zu tun), und deshalb werden „Die großen Zehn" storniert. Gerade Neuleser haben ohnehin nur schwer kapiert, wie sich diese Bestenliste errechnet.
Damit nicht genug der Sensationen, denn bei der BPS hielt man es jüngst für notwendig, zwei ziemlich erfolgreiche Games mit dem Bannstrahl zu belegen. Ergo dürfen wir Virgins Knuddel-Metzelei („Kanonenfutter") und Acclaims Prügel-Turnier („Kortal Mombat") nicht mehr namentlich aufführen; zumindest nicht mehr in der korrekten Schreibweise. Da Ihr jetzt aber wißt, welche Games gemeint sind, können wir den Bonner Sittenwächtern Genüge tun und in den jeweiligen Listen an passender Stelle schlicht INDIZIERT eintragen. Bleibt eigentlich nur zu hoffen, daß kein Rückfall in die unseligen 80er bevorsteht – damals bestand ja oft ein Großteil der Charts aus diesem unschönen Wörtchen...
In aller nunmehr gebotenen Kürze sei noch auf den heftigen Karrieresprung der Holsteiner Pizzabäcker hingewiesen, und das Debut der beiden neuen Stratego-Kicker soll ebensowenig unerwähnt bleiben wie der fünffache Rittberger der Ganoven-Freunde aus Österreich. Ganz zu schweigen natürlich von den drei (zumindest vorläufig noch) moralisch garantiert unbedenklichen Spielen, die wir wieder mal verlosen:

1 x Death or Glory (HD-Version)
1 x World Cup USA 94
1 x Jack Nicklaus Unlimited Golf

Beste Chancen auf einen Gewinn hat jeder, der uns auf einem Kärtchen seine gegenwärtigen Lieblingsgames mitteilt und dabei weder die vorher besprochene Kennzeichnung als Normal-, 1200er- oder CD32-Version noch einen leserlichen Absender vergißt. Schädlich wäre auch, wenn man keine Briefmarke (oder keine ausreichende Briefmarke) auf seinen Schrieb klebt, und noch viel schädlicher als aufgewärmter Spinat dürfte es vermutlich sein, wenn Ihr den Briefträger über die angemessene Adresse im unklaren laßt. Nicht zuletzt deshalb findet Ihr die allesentscheidende Anschrift etwa zwei Zentimeter von hier – viel Spaß beim Suchen!

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE AKTUELLEN SOUNDWUNDER

1. THE CHAOS ENGINE (CD32)	91%
2. ELITE II (CD32)	89%
3. PIRATES! GOLD (CD32)	88%
4. DER CLOU! (CD32)	87%
5. ZOOL 2 (CD32)	87%
6. DER CLOU!	86%
7. PERIHELION	86%
8. MICROCOSM (CD32)	86%
9. ULTIMATE BODY BLOWS	85%
10. SKIDMARKS	84%

DIE GROSSEN 10

1.	(1)	BUNDESLIGA MAN. PROF.	33
2.	(5)	DIE SIEDLER	24
3.	(3)	ANSTOSS	23
4.	(4)	EISHOCKEY MANAGER	18
5.	(2)	INDIANA JONES IV	18
6.	(6)	WING COMMANDER	13
7.	(-)	SYNDICATE	5
8.	(8)	GOAL!	3
9.	(9)	TURRICAN 3	3
10.	(-)	INDIZIERT	3

TOP SELLER DES JAHRES

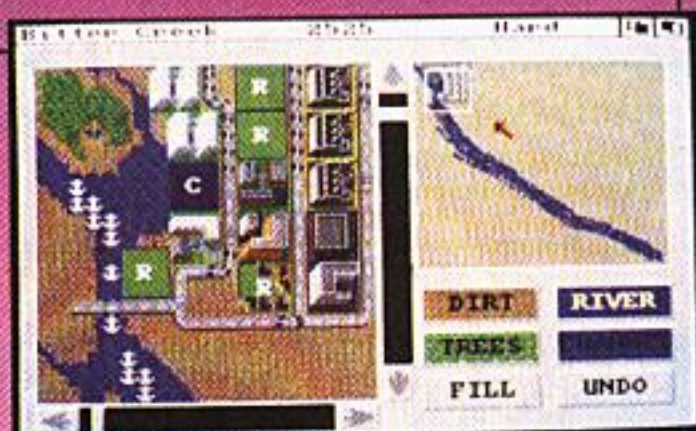
1.	(1)	DIE SIEDLER
2.	(2)	ANSTOSS
3.	(-)	BUNDESL. MAN. HATTRICK
4.	(3)	WING COMMANDER
5.	(4)	ELITE II
6.	(6)	AMBERMOON
7.	(7)	PIZZA CONNECTION
8.	(8)	TURRICAN 3
9.	(9)	SYNDICATE
10.	(-)	DER TRAINER

PERSONAL FAVORITES

Dorli

1. SIM CITY
2. LEMMINGS
3. INDIANA JONES IV
4. DER CLOU!
5. SIMON THE SORCERER

TOP TEN: A1200

1. (2) ANSTOSS
2. (1) SIMON THE SORCERER
3. (3) STAR TREK
4. (8) PINBALL FANTASIES
5. (–) DER CLOU!
6. (–) ANSTOSS WORLD CUP ED.
7. (4) CIVILIZATION
8. (5) BODY BLOWS GALACTIC
9. (9) 1869
10. (6) ALIEN BREED 2

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER
2. (5) SYNDICATE
3. (14) PIZZA CONNECTION
4. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5. (4) INDIZIERT
6. (11) INDIANA JONES IV
7. (2) ANSTOSS
8. (10) WING COMMANDER
9. (7) TURRICAN 3
10. (15) MR. NUTZ
11. (6) EISHOCKEY MANAGER
12. (16) DUNE 2
13. (8) GOAL!
14. (9) CIVILIZATION
15. (17) ELITE II
16. (18) BURNTIME
17. (12) INDIZIERT
18. (20) HISTORYLINE
19. (–) DER CLOU!
20. (–) BUNDESLIGA MAN. HATTRICK

TOP SELLER

1. (–) BUNDESL. MAN. HATTRICK
2. (–) HANSE – DIE EXPEDITION
3. (–) ANSTOSS WORLD CUP ED.
4. (3) PIZZA CONNECTION
5. (4) DIE SIEDLER
6. (–) WORLD CUP USA '94
7. (–) STARLORD
8. (–) BATTLEFIELD CREATOR
9. (–) DER TRAINER
10. (–) ISHAR 3

CORE DESIGNS Universal-Wettbewerb

Mit „Universe" hat Core Design soeben ein Pracht-Adventure für den Amiga vorgelegt, ohne Atempause folgt nun dieses prächtige Preisausschreiben: Gewinnt eine universelle Zocker-Ausrüstung und mehr!

Mit das Feinste an Cores futuristischem Nachfolger zum märchenhaften Abenteuererstling „Curse of Enchantia" ist die geniale Optik: Dank des neuen Grafiksystems S.P.A.C. kommt man bereits auf einem A500 mit 1 MB in den Genuß von 256 durchaus flotten Farben! Aber ist das ein Grund, auf die tollen Möglichkeiten eines A1200 zu verzichten? Wohl kaum, weshalb wir hier als ersten Preis tatsächlich einen 1200er samt Zweitfloppy und drei absoluten Hammerspielen (nämlich „Universe", „Banshee" und „Heimdall 2") zu verlosen haben! Neun weitere Glückspilze dürfen sich dann höchstpersönlich und höchst umsonst von den Qualitäten des SF-Adventures überzeugen – sofern sie der große Test in dieser Ausgabe noch nicht überzeugt hat. Ebenfalls überzeugend sind die zehn zusätzlichen Trostpreise, handelt es sich dabei doch um Hochglanz-Poster im Megaformat, selbstnuschelnd mit dem schicken „Universe"-Motiv. Und weil wir gerade beim selber nuscheln sind, könnten wir auch gleich zu Eurem Teil der Arbeit kommen, und das wäre die korrekte Beantwortung folgender

PREISFRAGE:

WIE HEISST CORE DESIGNS BERÜHMTER PLATTFORM-NEANDERTALER MIT DER „BAUCHIGEN" UNIVERSAL-WAFFE?

Wer den Steinzeit-Fettwanst kennt (und wer kennt ihn nicht?), der schreibt seinen Namen zusammen mit einem leserlichen Absender auf eine Postkarte und schickt diese noch vor dem Einsendeschluß am 10. Oktober 1994 an uns. Dann braucht Ihr nur noch ein bißchen Glück – es sei denn, ihr wärt der (wie immer ausgeschlossene) Rechtsweg oder Mitarbeiter bei Core Design, Bomico oder dem Joker Verlag. Aber wer wird denn gleich das Schlimmste vermuten?

DIE UNIVERSAL-PREISE

UNIVERSE

1. PREIS:
Ein Amiga 1200 mit Zweitlaufwerk sowie „Universe", „Heimdall 2" und „Banshee"

2.–10. PREIS:
Je einmal „Universe"

11.–20. PREIS:
Je ein Hochglanzposter von „Universe" im Megaformat

Sofort stehenbleiben, subversiver Abschaum

JOKER VERLAG
„UNIVERSAL-WETTBEWERB"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

NUR 29,- DM

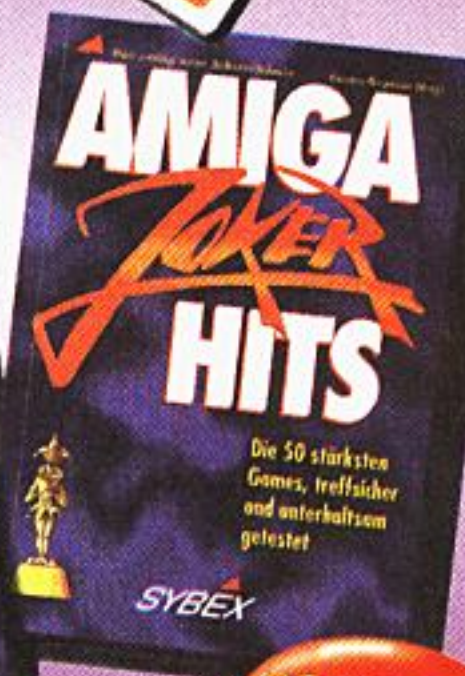
HOL DIR DEN JOKER INS REGAL!

ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION MIT EINEM HANDSIGNIERTEN VORWORT VON MICHAEL

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

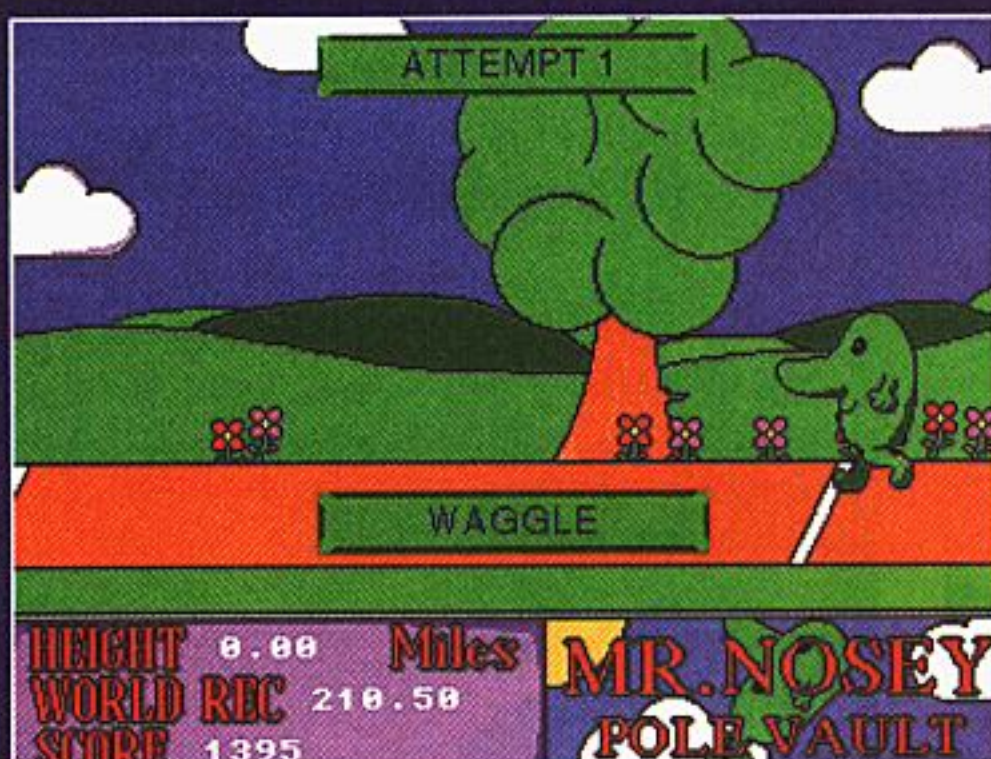
PC JOKER HITS – Die 50 stärksten Games, treffsicher und unterhaltsam getestet – SYBEX

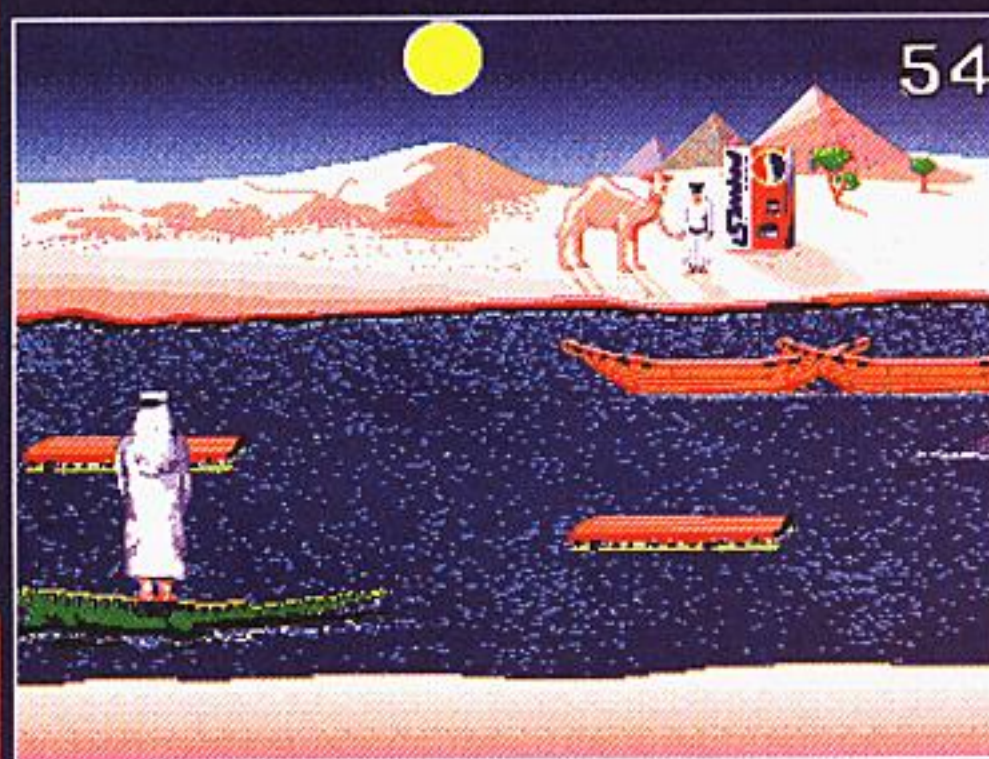
AMIGA JOKER HITS – Die 50 stärksten Games, treffsicher und unterhaltsam getestet – SYBEX

39,80 DM pro Buch

Bestelladresse für Telefonkarte und Hit-Bücher:

Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5.- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

PD-P

Für den Nachholbedarf an Sommersport: Mr. Men Olympics

Für rabiate Weihnachtsmänner: Psycho Santa

Für Cola-Kater ohne Rausch: Pepsi all over the World

Was im letzten Heft gut war, kann in diesem nicht schlecht sein, stimmt's? Natürlich stimmt's, weshalb Ihr Euch auch im Oktober auf einen Querschnitt der interessantesten Highlights aus dem aktuellen Angebot verschiedener PD-Serien freuen dürft!

Das erste Leckerli für den schlanken Geldbeutel ist eine Doppeldisk aus der Nordlicht-Reihe und trägt den Titel **Spiele 25/5**. Hier findet man das passende Game für einen sportlichen Rückblick auf den Jahrhundertsommer: **Mr. Men Olympics**. Bei dieser Sommerolympiade dürfen bis zu acht Digi-Athleten antreten, um sich bei Disziplinen wie 100-Meter-Lauf, Gewichtheben, Stabhochsprung und Hammer- bzw. Speerwurf abzurackern. Nicht allein die Auswahl erinnert dabei an schweißtreibende Klassiker wie „Hyper Olympics", auch das Gameplay (ein wenig Timing und viel, viel Joystickrütteln) ist ein bißchen altbacken. Doch selbst wenn das Programm weder inhaltlich noch grafisch oder akustisch in die Medaillenränge vorstoßen kann, sind doch die witzigen Animationen für manchen Lacher gut. Außerdem: Wie viele Multi-Disziplin-Sportler schwimmen schon im PD-Pool?

Ein wahres Schmankerl verbirgt sich dagegen auf der **Spiele 25/8**, denn **Psycho Santa** wurde von niemand Geringerem als dem weltberühmten Bullfrog-Team programmiert! Mit strategischen Meilensteinen wie „Populous" oder „Syndicate" hat diese Baller-Persiflage freilich wenig gemein, es handelt sich eher um eine unterhaltsame Fingerübung der großen Meister: Man besteigt den Rentier-Schlitten des Weihnachtsmannes und strapaziert in horizontal scrollendem Feindterrain den Feuerknopf. Als Kanonenfutter warten Hexen und andere nett animierte Fabelwesen, die Aufmachung des Spiels ist fraglos gelungen. Gut, mit der Abwechslung ist es nicht so weit her, aber so schöne Grafik und eine so kuriose Soundkulisse (die „Hohoho!"-FX muß man gehört haben!) hatten bisher nur wenige PD-Aktionisten zu bieten.

Vor digitalem Product placement bleibt Ihr auch diesen Monat nicht verschont, denn auf der **Spiele 26/5** hat Pepsi die Diskette zum Werbeträger umfunktioniert. Ein Glück, daß die Limo nicht ganz so fade schmeckt wie diese Sammlung von vier simplen Reaktionstests mit dem schönen Namen **Pepsi all over the World**. Es gilt, Fische oder Kaffeetassen zu fangen, indem die Objekte der Begierde auf den Spieler zuschwimmen bzw. -rollen. Der lenkt nun flink sein Fanggerät (Käscher, Korb etc.) nach links oder rechts; sobald es in der richtigen Position ist, gibt es Punkte. Das Beste, was sich über das bescheidene Gameplay sagen läßt, ist, daß es erst nach wenigen Minuten langweilt – Grafik und Sound dümpeln ebenfalls auf unterdurchschnittlichem Niveau. Kurzum, das Anti-Highlight (Lowlight?) des Tages.

Nach der wäßrigen Zuckerwasser-Arie brauchen wir jetzt wieder was Handfestes, und dazu müssen wir die **Spielekiste 434** der bekannten Berliner PD-Serie durchstöbern. Hier findet man nämlich **Peebee**, und obwohl diese Ballerei mit

dem steinalten „S.E.U.C.K." erstellt wurde, bläst sie doch qualitativ noch manchem modernen Blaster den Marsch! Vor vertikal scrollender Kulisse aus bunten Bonbonfarben zielt man auf Schmetterlinge, Erdbeeren, Spielzeugpistolen und haufenweise andere Knuddelgegner, was vor allem wegen der astreinen Spielbarkeit viel Laune macht. Anders als so viele mit dem Baller-Baukasten erstellte Games kennt dieses praktisch keine unfairen Stellen, dafür aber allerlei Extras für Zusatzleben oder Bonuspunkte. Ganz ehrlich: **Peebee** ist kein Schnellschuß – schon eher ein Schützenkönig!

Qualitativ Herausragendes enthält auch die **Spielekiste 448**, vor allem, wenn sie ein PS-Fetischist öffnet: Bei **High Octane** wird ganz im Stil von Draufsicht-Rasereien wie „Skidmarks" oder „Micro Machines" über scrollende Rundkurse geheizt, wobei man seinen Kontrahenten hier zusätzlich mit Raketen traktiert oder ihm Minen in den Weg legt. Das Rennen findet stets am Splitscreen statt, wer keine menschliche Konkurrenz zur Hand hat, überläßt den Job einfach dem Rechner. Hübsche Features wie ein Intro, die ständig eingeblendete Streckenkarte, massig Optionen und Grafikgags (so hinterlassen die Boliden abseits der Strecke z.B. Spuren im Sand) machen das Teil fast vollpreisverdächtig. Und da auch die Spielbarkeit in Ordnung geht, legen wir Euch diesen Racer einfach mal ans benzindurchblutete Herz.

Last but keineswegs least sei ein Mitglied aus dem **Jump & Run-Set** des PD-Versenders El Dorado vorgestellt; also jener PD-Compilation, die uns im letzten Heft bereits den vorzüglichen „Q-Bert"-Klon „Puggles" bescherte. Diesmal geht es wieder auf konventionellen Plattformen zur Sache, denn **Top Secret** verlangt vom Spieler, daß er Disketten aufsammelt, Leitern auf- und abklettert und feindlichen Känguruhs ausweicht oder sie mit Bomben beiseitesprengt. Das zockt sich aufgrund des abwechslungsreichen Levelaufbaus und der Sammelextras viel spaßiger, als es sich lesen mag; zumal auch Präsentation und Handhabung sehr ordentlich geraten sind. Hüpft ruhig mal rein!

Probleme mit AGA-Rechnern sind bei keinem der heute vorgestellten Games zu befürchten, wir können uns also direkt den Bezugsquellen zuwenden. So wendet man sich für alle Scheiben aus der Nordlicht-Serie an:

Gaby und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Pro Disk sind im hohen Norden stets 3,– DM zu berappen, während die Schätze aus der Spielekiste bereits für 2,50 DM das Stück zu heben sind. Die Schatzmeisterin ist:

Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

Bei El Dorado hängen die Preise von der Bestellmenge ab, beispielsweise kostet das fünf Disketten umfassende **Jump & Run-Set** 24 Mark. Das gelobte PD-Land erreicht Ihr unter folgender Adresse:

El Dorado/Münchhoff
Brucknerstr. 47
71640 Ludwigsburg
Tel: 07141/87 09 10

Hier wie dort und überall fallen zusätzliche Versandkosten in Höhe von vier bis acht DM an. Have Fun! (rl)

Für Flinkfinger: Peebee

Für Pisten-Rowdies: High Octane

Für Känguruh-Hasser: Top Secret

Nachdem wir auf dieser Seite beinahe den ganzen Sommer mit einem spannenden Interview verquasselt haben, sind im Herbst wieder ein paar bunt gemischte News aus der Welt der anrüchigen Bytes fällig: Dr. Freak, bitte melden!

Während die Aktenkofferträger es nur mühsam schaffen, die politischen Grenzen innerhalb Europas allmählich fallen zu lassen, ist der freie Reiseverkehr auf der digitalen Ebene schon längst ein weltumspannendes Phänomen. Doch weil es auf den internationalen Datenautobahnen nicht immer hundertprozentig legal zugeht, sehen die berufsmäßigen Paragraphenreiter diesem fortschrittlichen Treiben mit eher gemischten Gefühlen zu; am liebsten würden sie es wohl sogar verbieten – wenigstens ein bißchen. Oder den fröhlichen Datenaustausch per Fernübertragung zumindest in solche Bahnen lenken, daß er sich auch mit altmodischer Behördentechnik problemlos überwachen läßt…

Wie ich darauf komme? Jedenfalls nicht durch angeborene Paranoia, denn vor kurzem drangen Pläne aus dem Bundesinnenministerium an die Öffentlichkeit, die eindeutig in Richtung Überwachung der DFÜ zielen! Demnach denkt man dort über ein Verschlüsselungsverbot für elektronische Nachrichten („E-Mail") nach, damit Finanzämter, Polizei, Geheimdienste und andere staatliche Würdenträger bei ihren Lauschangriffen auf Anhieb erkennen können, ob sie da gerade eine Liebeserklärung oder die minutiöse Beschreibung der Sicherheitsanlagen im Buckingham-Palast abgefangen haben. Hintergrund der Geschichte ist nicht der königliche Telefonterror von Lady Di, sondern das neue und ungemein leistungsfähige Verschlüsselungsprogramm „Pretty Good Privacy", welches sein Erfinder, der amerikanische Programmierer Philip Zimmermann, über internationale Mailboxen und Netzwerke wie „Compuserve" verbreiten ließ. Damit löste er einen richtiggehenden Boom von kryptographierten Nachrichten aus, denen die Damen und Herren an den offiziösen Rechenbütteln momentan noch verhältnismäßig hilflos gegenüberstehen. Und was man nicht versteht, verbietet man am besten – es sei denn, man schätzt das Grundgesetz nicht nur wegen seines hübschen Umschlags und sieht ein Verbot daher als unverschämten Eingriff in die bürgerlichen Freiheitsrechte an…

Apropos Bürger, Recht und Freiheit: Ein paar Kilometer westlich von Bonn, genauer gesagt in Frankreich, hat man jetzt immerhin auch schon erkannt, daß Computer nicht einfach bloß so eine Art bessere Schreibmaschine sind. Und da sowieso gerade eine Reform des nationalen Strafrechts anstand (übrigens das erste Mal seit dem Jahre 1810!), wurden darin flugs einige Vorschriften zu EDV-Sabotage und dem „Anzapfen" der Digi-Knechte aufgenommen. Aber mit dem Heraufdämmern des multimedialen Zeitalters mußten die Raubrittertage in der Welt der Bits und Bytes ja einmal enden, oder?

Mehr zum Thema erfährt man, wenn man in der eben eingeschlagenen Richtung noch einige Meter weiterschwimmt. Dann landet man nämlich bekanntlich in Amerika, und in diesem Land scheinen die Möglichkeiten tatsächlich unbegrenzter zu sein, als es den Gesetzeshütern lieb sein kann. Besonders unbeliebt hat sich gerade ein 19jähriger Hacker gemacht, indem er frecherweise in den Dienstcomputer von Bill Clinton höchstpersönlich eindrang! Zwar wollte er dem Präsidenten nur mal gründlich Bescheid stoßen, doch hat er das auf ziemlich beleidigende Weise getan. Na, Bill wurde jedenfalls ziemlich sauer und ließ seine Angestellten Jagd auf den Frechdachs machen. Und das Wunder geschah, man hat den Übeltäter tatsächlich geschnappt!

Nun aber zurück zu den Wurzeln, und das gleich in zweifacher Hinsicht: Im Verlauf der letzten Monate gelangen der Polizei auch hierzulande spektakuläre Schläge gegen den digitalen Untergrund. Sie erwischten etliche Board-Betreiber auf frischer Tat („Live-Bust"), also während gerade frische Raubkopien aus ihren Mailboxen gelutscht wurden. Als Reaktion darauf kann man nun eine (Rück-) Entwicklung der Szene hin zu einer reinen Insiderveranstaltung beobachten, die sich aus Sicherheitsgründen Außenstehenden gegenüber weitgehend abschottet. Außerdem werden dadurch schon fast vergessene Verbreitungstechniken aus der Frühzeit des Crackens plötzlich wieder populär – wie einstmals die „Spreader" verschickt man man die Kopien neuerdings immer häufiger per Brief oder Boten und nicht mehr über die unsicher gewordene Telefonleitung. Wegen des zwischenzeitlich enorm gewachsenen Umfangs der Spiele werden dafür jedoch kaum noch Disks benutzt, sondern meist Streamerbänder, auf denen auch der Inhalt einer gecrackten CD ohne weiteres Platz hat. Allerdings entstehen dadurch derartige Kosten, daß am Ende oft der ganz normale Kauf im Softshop der preiswertere Weg gewesen wäre…

Da bleibt man doch am besten gleich sauber – das empfiehlt Euch jedenfalls Euer geiziger

BORGIS' BRANCHENGEFLÜSTER

COMMODORE DEUTSCHLAND IST PLEITE

Für Alwin Stumpf sind die Würfel gefallen

Nun ist es also doch passiert: Nach der Pleite der auf den Bahamas residierenden Konzernmutter meldete nun auch COMMODORE DEUTSCHLAND Konkurs an – der bisherige Geschäftsführer ALWIN STUMPF will sich angeblich in einem eigenen Multimedia-Unternehmen engagieren.

Vorläufig sollen Vertrieb und Marketing hierzulande von der englischen Commo-Tochter übernommen werden, deren Boß DAVID PLEASANCE schon länger über einen sogenannten Management Buyout (Kauf des Unternehmens durch die eigenen Manager) nachdenkt – zudem will er am 13. Oktober einen bislang noch geheimen Investor bekanntgeben und dann die Entwicklungsabteilung sogar von bisher 17 auf 50 Leute aufstocken, um genügend Manpower für ein neues Amigamodell zu haben! Es gibt also noch Hoffnung…

CHRIS HÜLSBECK GOES DANCEFLOOR

Chris Hülsbeck entert den Dancefloor

Soundmagier CHRIS HÜLSBECK beglückt die Welt der Hörenden wieder mit einer seiner beliebten Silberscheiben – nur ist darauf nicht unbedingt die sonst von ihm gewohnte Computermucke zu finden…

Nein, bei CHRIS sind die Rapper los, und waschechter Dancefloor-Sound erwartet das staunende Publikum auf seiner „Native Vision" genannten CD. Konsequenterweise wird das Teil deswegen auch von einer richtigen Plattenfirma vertrieben, nämlich MMS EURODISTRIBUTION. Die Company, der übrigens auch die Firma FRANKFURT BEAT gehört, hat sich promotionmäßig bereits einiges einfallen lassen und organisiert demnächst ein „Rave" im (alten) Münchner Flughafen.

NEUE COMPUTER- UND VIDEOSPIEL-SHOW IM ZDF

Unter dem Namen X-BASE startet das ZDF am 3. Oktober eine neue Digi-Show, die von da an täglich live über den Sender geht – mit drei Spielrunden, vielen Stargästen sowie aktuellen Reviews und Berichten aus aller Welt!

Präsentiert wird der Geniestreich moderner TV-Unterhaltung gleich von vier Moderatoren: Einer davon heißt NILS RUF (21) und war früher Pressesprecher bei der Münchener ACCLAIM-Niederlassung; ihm zur Seite steht die von Talentsuchern entdeckte Newcomerin TANJA MOLDEHN (25). Der virtuelle Teil ist schließlich EDDY HIGHSCORE, eine von Silicon Graphics-Rechnern erzeugte Kunstfigur, die mit Tips und frechen Sprüchen Schwung in die Sache bringen soll.

Im Hintergrund von X-Base aktiv: Ex-Joker Reinhard Fischer

Für Insider fast noch interessanter sieht es hinter den Kulissen aus: Die von der Hamburger MME („Bravo TV", „Super!") produzierte Sendung kann u.a. mit solchen Branchengrößen wie mir als Leiter der Spieleredaktion und dem früheren Joker-Mitstreiter REINHARD FISCHER als Redakteur aufwarten. Anders formuliert: Hier ist Anschalten Pflicht und Zappen ein Kapitalverbrechen!

HOCHZEITSGLOCKEN FÜR JULIAN EGGEBRECHT

Wieder einer weg von der Straße: Julian Eggebrecht

Bereits im August hat JULIAN EGGEBRECHT, seines Zeichens Obermufti von FACTOR 5, seine langjährige Herzallerliebste ANJA HERTZBERG geheiratet. Wir gratulieren den beiden herzlich – aber nur unter der Bedingung, daß JULIAN vor lauter Turteln die Spiele bzw. die Arbeit daran nicht ganz vergißt!

JETZT KANN DAS CD32 ALLE ANDEREN EINSTECKEN!

Das Einzige, was Ihr CD32 von einem vollwertigen und leistungsfähigen Computer trennt, ist seine Hülle. In der befinden sich nämlich nicht die nötigen Ein- bzw. Ausgänge, um z.B. Tastatur, RGB-Monitor, externes Laufwerk etc. anzuschließen. Sie sollten dem CD32 deshalb jetzt eine SX-1 spendieren – SX-1 bietet alle fehlenden Schnittstellen durch einfaches Aufstecken auf Ihr Amiga CD32 - und hat außerdem Platz für eine interne Harddisk und zusätzlichen Arbeitsspeicher!

SX-1 Box — die Erweiterungs-Box für Amiga CD32

- Serieller Port — IBM AT kompatibel 9Pin)
- Disable-Schalter — schaltet alle angeschlossenen Laufwerke ab (wichtig bei sehr speicherintensiven Spielen)
- Paralleler Port — Amiga 1200-kompatibel
- RGB-Port — RGB Video DB23 – Zugriff auf MPEG-Board –
- Floppy-Port — Amiga-kompatibel für alle Amiga-Laufwerke
- IDE/AT-Kontroller — Anschluß extern: 1 DB 37 (37-poliger SubD-Anschluß) Anschluß intern: 1-44 Pin Standard IDE
- At 101 Tastatur — AT 101 Standard-Tastatur anschließbar
- Audio-Eingang — Mini-DIN-6Pol-Stecker zum Mischen des Audio-Signals des CD32 mit externem Audio-Signal (z.B. für Karaoke)
- Speichererweiterung — SimmModul-Sockel für 72-Pin SimmModul (PS2)
- Zweiter Anschluß — für das Mpeg-Modul während des SX-1-Betriebs
- Echtzeit-Uhr

SX-1 incl. Goldfish-CD nur DM **495:-**

SX-1 mit 4 Mb Ram und 60 Mb Harddisc nur DM **1295:-**

SX-1 + CD32-Console, inclusive ext. Laufwerk und Tastatur nur DM **995:-**

GTI Grenville Trading International GmbH
Zimmersmühlenweg 73
D - 61 440 Oberursel
Telefon: 0 61 71 / 8 59 34
Fax: 0 61 71 / 83 02

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider
DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen Gewerbenachweis gratis!

NUR KURZE ZEIT!
Schnupper-Abo: 5 Ausgaben für 15,– DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.
Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Schnupper-Abo gilt für 5 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Der Preis beträgt 15,– DM zuzüglich 1,– DM Portopauschale pro Ausgabe (Ausland: 3,– DM)

Ja, ich möchte insider abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: ____________

Konto-Nr.: ____________

Geldinstitut: ____________

Bankleitzahl: ____________

per Vorauskasse: Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch: Überweisung auf Postgirokonto: Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ○

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

Ruhmeshalle

Up & Down

Zu Eurer Information: Der Schreiber vom letzten Up & Down ist, abgesehen vom noch leicht irren Grinsen, wieder okay, bloß Brorks Koile hat 'nen Sprung abgekriegt – Joker-Redakteure haben halt echt harte Schädel. Und echt harte Spiele-Hämmer kriegen jetzt drei von Euch! Mit Sierra Soccer dribbelt über den Digi-Rasen
Alexander Diegelmann, Fulda
Mit Aufschwung Ost erzeugt zumindest am Computer „blühende Landschaften"
Dietmar Ziege, Berlin
Und Die Siedler lassen sich in Kürze häuslich nieder im Rechner von
Marco Löper, Wedel

Stromausfall

Achtung, Science-fiction-Fans, das Perry Rhodan Rollenspiel setzt zur Landung an – der Großadmiral in spe ist
Andreas Brehme, Rudolstadt
Mit Chronosaurus begibt sich satte 65 Millionen zurück in die Vergangenheit
Timo Reidel, Wiesloch

Kicker Cup

Heimspiele sind ja nicht zu verachten, und Daheim-Spiele schon gar nicht, vor allem wenn es sich um Heimba… Blödsinn, natürlich Heimdall 2 handelt. Und den spielt daheim
Gunnar Posern, Chemnitz
Eher was für draußen ist der Joker-Jogger, er wärmt im kühlen Herbst beim Lauftraining
Matthias Heikaus, Wülfrath
Ob draußen oder daheim ist bei der Joker-Watch schnurzpiepegal; sie geht immer richtig am Handgelenk von
Heiko Hartmann, Kaiserslautern
Ebenfalls was für alle Gelegenheiten ist das Joker-Shirt; es sitzt, paßt, wackelt und hat Luft an
Andreas Martin, Esslingen-Berkheim

MicroProse Summer Competition

Eine Preisfrage, zehn Preise – aber sieben Hubschrauber! Überrascht? Freudig überrascht beim Anblick eines funkelnagelneuen A1200 ist auf jeden Fall
Markus Schäfer, Heilbronn
Ebenfalls nicht zu verachten ist Impossible Mission 2025 für
Andreas Cieslik, Weinstadt
Seinen Wunschtitel, nämlich Starlord, bekommt
Oliver Bister, Bonn
Der Wunsch, Gunship 2000 zu zocken, geht in Erfüllung für
Cyril Flaig, CH-St. Gallen
Und last but not least hagelt's noch sechs Überraschungspakete, der Hagelschlag geht nieder auf
Uwe Götz, Seukendorf
Mark Ziegeweid, Lüdenscheid
Rudolf Reifschneider, Sindelfingen
Christian Konjetzky, Nordhorn
Torsten Wittkowsky, Tostedt
Dieter Scheidewind, Königslutter

Und damit wollen wir's für dieses Mal bewenden lassen – bleibt nur noch, den Gewinnern viel Spaß mit den heißen Preisen zu wünschen!

SELBER CHEATEN – EIN UNERFÜLLBARER TRAUM?

Beim Zocken am Computer ist Mogeln ja erlaubt, oft genug ermöglichen Cheats erst das Weiterkommen. Doch woher kommt der Stoff, aus dem das Know How ist? Und kann man die praktischen Schummeleien gar selbst entdecken?!

WAS SIND CHEATS?

Während der Entwicklungsphase eines Spiels bauen die Programmierer kleine Hilfen ein, so daß man z.B. durch eine bestimmte Tastenkombination direkt in den nächsten Level kommt – schließlich müssen die Gametester auch mal flott zum Endgegner vordringen können. Solche Hintertürchen im Programmcode nennt man Cheats, weil Mogeln auf englisch „to cheat" heißt. Daß sie für die Verkaufsversion nicht entfernt werden, kann verschiedene Gründe haben: Mal handelt es sich um Nachlässigkeit, mal darum, daß der Hersteller sein Game auch im Lösungsteil der Fachpresse genannt wissen will. Jetzt wißt Ihr auch, warum es in Spielen der Bitmap Brothers so gut wie keine Cheats gibt…

Turrican vor…

…und nach der Manipulation

Macht Cheats am A500/2000 zum Kinderspiel: das Action Replay

WIE KANN MAN SELBST CHEATEN?

Gegen die Manipulation mit pfiffigen Hardwaremodulen (Freezer) wie dem „Action Replay" sind freilich auch die Games der Bitmaps nicht gefeit: So wird etwa die Zahl der verfügbaren Leben von einem Spiel im RAM abgelegt, wo das (am Expansionport zu installierende) Cartridge nach diesem veränderlichen Wert sucht, indem es während des Spielablaufs ständig alle in Frage kommenden Speicherstellen vergleicht. Ist die richtige RAM-Zelle gefunden, wird sie einfach mit einem höheren Wert beschrieben – die so ermittelte Ziffer nennt man Freezer-Adresse.

Mangels passenden Mogelmoduls müssen die Besitzer eines A1200 auf einen Diskettenmonitor zurückgreifen: Ein solches Progi liest Programmcodes oder Spielstände von Disk bzw. Festplatte in den Speicher, wo man nun etwa mit Hilfe der „Text suchen"-Funktion nach verdächtigen Sätzen wie z.B. „Cheat activated" oder im Fall eines Rollenspiels nach den Namen der Partymitglieder fahndet. In deren Umgebung wird man nämlich sicher auch zugehörige, als Bytefolge abgelegte Charakterwerte finden und kann sie manipuliert auf den Datenträger zurückschreiben.

Ein Diskmonitor in Aktion

DIE PRAXIS

Während der Umgang mit einem Mogelmodul ja in dessen Anleitung erklärt wird, übt man am Diskettenmonitor erst mal mit älteren SSI-Rollis, denn bei aktuellen Games sind die Daten oft verschlüsselt – und dann geht ohne fundierte Programmierkenntnisse kaum etwas. So oder so ist vor Beginn der Cheatsuche das Anfertigen einer Sicherheitskopie ratsam, weil im Extremfall der Programmcode zerstört wird.

Falls ein Fremdformat verwendet wird, hilft auch ein Diskmonitor nicht weiter, da die gängigen Modelle nur im Standard-DOS-Format lesen bzw. schreiben können. Dann könnt Ihr es noch auf gut Glück mit dem Eintippen der unmöglichsten Wörter an verschiedenen Stellen versuchen, was aber höchst selten zum Erfolg führen dürfte. Es sei denn, Ihr hättet eines dieser in der Szene kursierenden Cheatsuch-Progis, das den Gamecode automatisch nach einer Tastaturabfrage untersucht und so den fraglichen Speicher- bzw. Codebereich eingrenzt. Doch auch diese Möglichkeit ist eher was für Programmierkundige; alle anderen greifen besser zum Telefon: entweder, um per Modem in einer etablierten Mailbox nach Cheats Ausschau zu halten, oder, um den Hersteller persönlich zu löchern. Und dann gibt's da noch unsere Mittwochs-Hotline… (rl)

Demo Galerie

Die Doppelausgaben liegen hinter uns, und der dazugehörige Sommer ist auch schon wieder fast gelaufen. Egal, denn unsere Demo Galerie läuft bei jeder Witterung, frei nach dem unsterblichen Motto: The Digi-Show must go on!

LETHAL DOSE 2

Dieses AGA-Demo sorgte auf der „Hammering '94" in Ungarn für Furore: Zu Beginn blenden die Boys von Faculty supersanft Gruppenname und Demotitel ein, ehe sich zwei Vektorobjekte umeinander tummeln. Nun tauchen Dotgitter mit den Credits auf, um von einem hübschen Frauenporträt, das fein gespiegelt am Screen kreiselt, abgelöst zu werden. Anschließend braut sich über einer groben Dotlandschaft ein Gewitter zusammen, das sich dann in rhythmisch zur Musik passenden Blitzen entlädt. Jetzt wird die nette Lady von vorhin schwer durchgeknetet, ehe ein fröhlich auf und ab bouncendes, aber doch irgendwie nebulöses Linienobjekt „Morphing Cindy" von ihren Qualen erlöst. Klare Bezier-Kurven bringen, wenn auch schlängelnd, wieder Linie ins Spiel, und ein etwas ausgebeulter Würfel rotiert vor einem Dotgitter. Ein Raytracing-Hasi samt Wandergitarre sorgt noch am Screen entlangtippelnd für musikalische Abwechslung, ehe die Schlußgrafik (ein Feuerlöscher nebst Scroller mit allen wichtigen Infos) die „Tödliche Dosis" beendet.

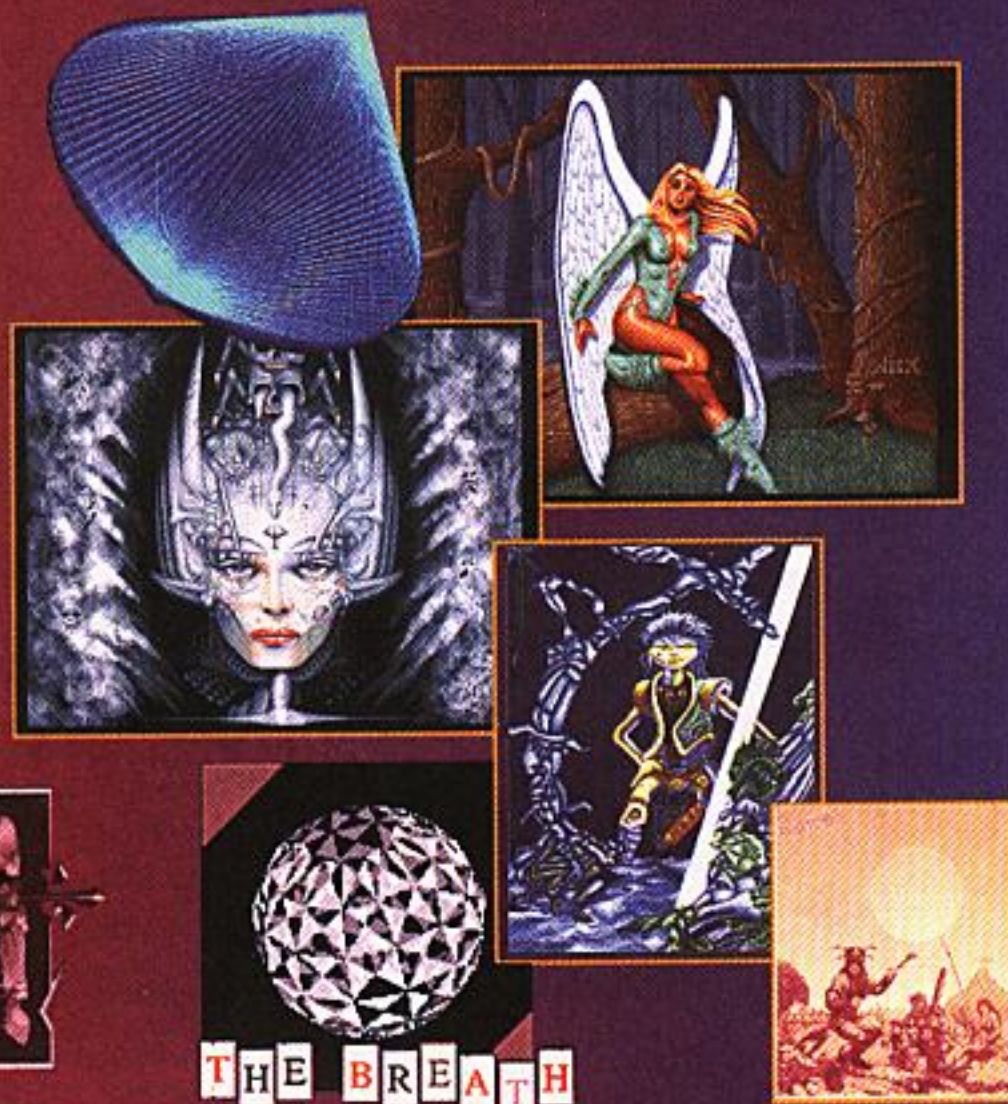
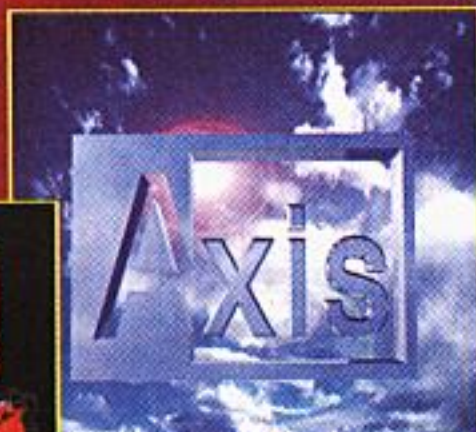
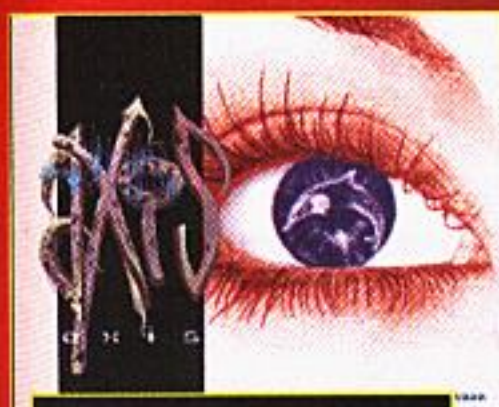
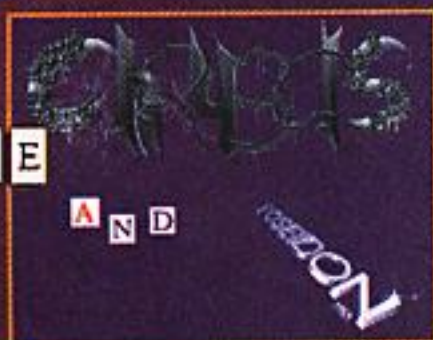
40Kb Tracktro

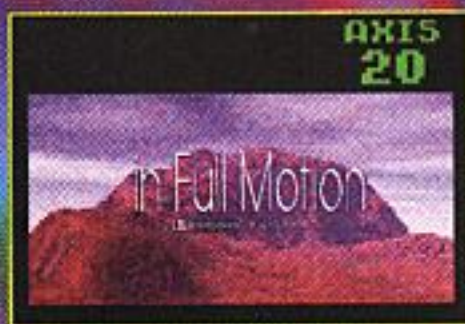
DRINKS

40KB-TRACKTRO

In edlen Fonts stellen sich die Jungs von Arise und ihre Kumpels von Drinks vor, um dann den Titel ihrer Gemeinschaftsproduktion nicht minder elegant zu präsentieren. Es folgen ein dreifarbiger Dreifach-Dottunnel und ein kleiner Lemming, der in einem bumpenden Ballon scheinbar auf der Stelle tritt. Einen texturierten Würfel später geht's ab in eine Art Spinnwebtunnel, aus dem der Betrachter von Kaleidoskopeffekten befreit wird. Ein kleines Feuerwerk unterlegt nun die Kontaktadressen, bevor die Demoreise kreuz und quer über eine Dotlandschaft weiterführt – zu einem sich geschmeidig räkelnden Würfel voller Herzchen und Muscheln, einem weiteren Dottunnel und den Grüßen. Fehlen noch die in Kugeln hereinbouncenden Namen der Schöpfer dieses Werks, ehe ein gutgebauter Adonis nebst Endscroller den Schlußpunkt bildet. Die fetzige Musik des Komponisten Taron begleitet das gesamte Demo stilgerecht – übrigens läuft das Teil am 1200er etwas anders als auf anderen Rechnern!

BREATH OF THE MUSE

Diese von A bis Z durchgestylte Show von Chryseis & Poseidon wird von einer modifizierten Giger-Grafik eröffnet. Aus dem „Porträt" wirbelt ein Stück los und verwandelt sich mit lautem Knall in eine geflügelte Fantasy-Schönheit, dann vervielfältigt sich ein Auge und rotiert zugleich zoomend in die Tiefe. Als nächstes verschiebt ein Linienwürfel seine Konturen und wächst zu bedrohlicher Größe, um schließlich von einem asiatischen Krieger verjagt zu werden. Nun dreht sich eine zarte Schnipselkugel in einem Rahmen und wird von einem kleinen Bösewicht abgeschossen; verschiedene Objekte hypnotisieren nach und nach ein Augenpaar, indem sie davor hin- und herpendeln. Ohne Atempause geht's mit Fantasy-Figuren, einem Kreisel mit unglaublich schönem Farbeffekt und einem glücklich über den Screen zoomenden Liebespärchen weiter. Jetzt rückt eine rollenspieltaugliche Party an, wird aber bald zugunsten des vor ihr rotierenden Würfels wieder ausgeblendet. Erst ganz zum Schluß erfährt man Demotitel und Gruppennamen in sehenswerten Fonts – wie dieses coole Meisterwerk in Sachen Dramaturgie und Musik überhaupt eine Klasse für sich ist!

BIG TIME SENSUALITY

Die Gruppe Axis ist ja noch relativ jung, also stellt sie sich in ihrem Zweidisketter sicherheitshalber gleich zweimal hintereinander mit Namen vor – und beseitigt mit der Begleitmusik von „Björk" (von der CD „Debut") auch gleich jeden Zweifel an der Herkunft des Werktitels. Beim anschließenden Channel-Hopping kommt man in den Genuß einer irren 3D-Landschaft à la Death Valley und darf dann im Farbrausch eines feinen AGA-Plasmas schwelgen. Von einer gespiegelten Märchenfee noch ganz verzaubert, wird man mit einer Mailbox-Adresse konfrontiert und kann dann allerlei schöne Grafiken (vor allem hübsche Frauen) bewundern, ehe ein abrupter Musikwechsel zu Jazz den Endscroller mit zahlreichen Informationen einleitet. Wahrlich kein übles Debut!

WIE DENN, WO DENN, WAS DENN?

Da die vorgestellten Demos wirklich in keiner Sammlung fehlen dürfen, haben wir hier einmal mehr Preise, Infos und Bezugsadressen aufgelistet. Genießt die Show! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Lethal Dose 2	A1200 + A4000	5,– DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Bärendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
40KB-Tracktro	allen Amigas mit 1 MB RAM	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
The Breath Of The Muse	A1200 + A4000	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
Big Time Sensuality	A1200 + A4000	4,– DM + Porto 2 Disks	Nordlicht – Amiga PD-Service Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden Tel. + Fax: 04931/167222

HALLO, KARL! KANN ICH WAS FÜR DICH TUN?

JAA-HA! DAS KANNST DU!
KLAP
AU-VERD...! SCHON WIEDER EIN MONAT UM — WAS TUN ...?!

LOS, JUNGS! SCHNAPPT IHN EUCH!!!

WIR TUN JA ALLES REDAKTEURS-MÖGLICHE, ABER ....
.... EIN REDAKTÖR IST NICHT SEHR SCHWÖR, UND DAS LIEGT AM KÄRGLICHEN SALÖR...!
IHR MÜSST DEN DECKEL VOM SCANNER GUT ZUHALTEN, SONST KOMMT ZUVIEL LICHT REIN, UND DAS LOGO WIRD WIEDER ESSIG!

(The unbelievable)
AMIGA
JOKER

Salam, Ihr Freunde der Bits und Bytes! Nachdem nun endlich die lange Durststrecke überstanden ist und es Euch doch sicher schon nach einem ordentlichen Schluck Tips & Tricks gelüstet, machen wir in guter alter Oktoberfest-Tradition gleich mal ein ganzes Faß digitaler Weisheiten auf! Mit anderen Worten: „Ozapft is!"

HILFE!! FRAGEN?!

Wer eiert so spät durch Nacht und Wind? Nein, es ist nicht der Vater mit seinem Kind, sondern ein armer **Fantastic Dizzy**-Fan, der mit seinem kleinen eierköpfigen Helden in einer Burg vor einem Kamin herumsteht. Ihm ist irgendwie klar, daß es hier irgend etwas zu erledigen gibt – nur eben was? Ebenso geht es ihm auf dem Friedhof mit der Grabsteinplatte! Und als ob dies der kniffligen Rätsel nicht schon genug wären, nagt unter seiner Eierschale noch ein weiteres Problem an seinen Nerven: Wo um alles in der Welt befindet sich das „Fallgitter von ZAK"?

Heinz versucht in **Flashback** verzweifelt, mittels Codekarte den glühenden Reaktor abzustellen – bis dato erfolglos! Wer kann ihm möglichst genau erklären, wo und wie er den Supergau zu verhindern hat?

Trotz unserer Lösung zu **Simon the Sorcerer** ist es einem andern Heinz leider noch immer ein Rätsel, wie man der Hexe den Besen abknöpft. Laut unseren Angaben rückt die alte Vettel das hölzerne Fluggerät erst nach einem Duell raus. Nur, wie kann der kleine Simon die große Zaubertante zu eben diesem Zweikampf überreden? Sachdienliche Hinweise nimmt jede Joker-Dienststelle entgegen…

In den **Worlds of Legend** irrt im dritten Dungeon eine Abenteurergruppe auf der Suche nach dem dritten Amuletteil planlos umher. Wer geleitet die kampferfahrenen Jungs wieder auf den richtigen Weg?

Die Tücken der antiken Anlage, Level 3 von **Ambermoon**, haben einen weiteren Abenteurer in eine ausweglose Lage gebracht: Michael steht zu Beginn des Levels in einem Raum mit zwei Schaltern. Der linke aktiviert den Teleporter, während der rechte den Zielort des Teleporters zuweist. Nun sollte im Raum links neben der Eingangshalle ein weiterer Teleporter auf dieselbe Weise, also per Schalter, zu aktivieren sein. Abgesehen davon, daß der Teleporter bereits aktiv ist, sind im ganzen Raum keine Schalter zu finden! Nach dieser „Pleite" trabte Michael also wieder zurück in die Eingangshalle, legte den rechten Schalter um und beamte sich in die große Halle. Nach einigen Kämpfen konnte er dort zwar einen Teleporter ausfindig machen, dieser brachte ihn jedoch wieder in die Eingangshalle zurück. Langer Rede kurzer Sinn: Mehr als diese drei Räumlichkeiten hat Michael trotz diverser Anstrengungen bis dato nicht zu Gesicht bekommen. Wer weiß, wie's weitergeht?

So, jetzt ist es an Euch! Habt Erbarmen mit diesen bedauernswerten Geschöpfen, die, von Zweifel und Unwissenheit befallen, in den Kerkern ihrer Hilflosigkeit dahinfaulen, und befreit sie mit einer möglichst ausführlichen und umfangreichen Antwort von ihren Höllenqualen. Neben dem Dank der Erretteten erwartet Euch (bei Veröffentlichung) obendrein auch noch ein nicht allzu geringer finanzieller Obelix aus Michaels Privatschatulle. Na, ist das ein Angebot? Worauf wartet Ihr also noch? Ran ans Schreibgerät und Antwort geschrieben! Vergeßt jedoch nicht, zusätzlich zu unserer Adresse das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu pinseln, denn sonst geht Euer Geschreibsel womöglich in den unergründlichen Dungeons unserer Redaktion für immer verloren!

Und was die armen, in Not geratenen Zocker unter Euch betrifft: Seid frohen Mutes, denn schließlich gibt es ja den guten Onkel Joker! Schreibt uns Eure Problemchen, oder schüttet uns ganz persönlich Euer Megaherzchen aus, denn schließlich haben wir ja auch noch unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Tja, Kinders, Gevatter Winter steht schon fast vor der Tür, und langsam wird's auch noch fußkalt in der ollen Butze! Höchste Zeit also, reichlich Kohle als Polster für die frostige Jahreszeit heranzuschaffen. Nur, woher nehmen und nicht arbeiten? Ist doch eiszapfenklar – von uns natürlich! Ihr müßt lediglich Euer Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen in Wort und Bild fassen, den ganzen Kram an uns schicken und abwarten, bis wir, nach eingehender Prüfung auf Originalität (hallo, Ihr Abschreiber!) und Aktualität Euer Geschreibsel veröffentlichen. Wenn alles gutgeht, flattert Euch dann ein paar Wochen später ein Scheck über bis zu **300 wärmende Deutschmärker** (je nach Aktualität, Umfang und Verarbeitungsfreundlichkeit) in die gute Stube. Und da uns armen geschundenen Redakteuren im Winter die Fingerchen immer recht schnell klamm werden, zaubern Disketten mit längeren Texten im ASCII-Format und Bildchen im IFF-Format ein wohlwollendes Lächeln auf unsere von Arbeit gezeichneten Gesichter.
Also, Leute, ran an den Speck und ab dafür an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Unser Experte für kleine grüne Quälgeister, Sven Arweiler, erklärt Ulrich anhand seiner selbstgepinselten Karten, wie die putzigen Grünschöpfe aus **Lemmings 2** in den Level „Beach 9", „Highlands 10", „Outdoor 4" sowie „Sports 1" zu retten sind:

Beach 9

Punkt 1: Sobald der erste Lemming den Boden berührt, wird er zum Roller.

Punkt 2: Wenn er Punkt 2 erreicht, muß man schnell reagieren und ihn eine Plattform über das Wasser bauen lassen. Der erste Nachzügler muß dabei wahrscheinlich auch noch mithelfen! Ernennt ihn also, sobald er hinter dem Plattformer-Lemming ankommt, ebenfalls zum Plattformer.

Punkt 3: Nachdem einer der Lemmings bis Punkt 3 zurückgetrottet ist, wird er dort zum Musiker umfunktioniert. Nun heißt es abwarten, bis alle Lemmings draußen sind und sich am Abhang versammelt haben.

Punkt 4: Von Punkt 4 aus läßt man einen Lemming per Mörser den Schacht X sprengen.

Punkt 5/6: Der Musiker muß lediglich einmal springen, schon sind alle Tänzer von seinem Bann erlöst und tapsen durch den Schacht X zu Punkt 6, von wo aus mittels Bazooka Schacht X2 durch den Eimer gesprengt wird.

Punkt 7: An Punkt 7 muß der erste Lemming, der ankommt, eine Plattform bauen, an Punkt 8 ebenso.

Highlands 10:

Punkt 1: Der dritte Lemming, der die Talsohle passiert, wird genau an Punkt 1 zum Musiker ernannt.

Punkt 2: Ein Lemming sollte durchgekommen sein – dieser wird gleich an Punkt 2 zur Bombe gemacht.

Punkt 3: Hier verpaßt man Mr. Bomben-Lemming einen Luftballon, läßt ihn damit bis zum kleinen Streifen zerstörbaren Bodens fliegen und wartet auf die Explosion – nun sollte eine kleine Ecke Boden fehlen.

Punkt 4: Den an Punkt 4 stehenden Lemming lassen wir, so daß er weitertapsen kann, einmal springen und funktionieren ihn sodann zum Felskletterer um. An Punkt 3 wird er per Springer an die Wand befördert.

Punkt 5: Sobald er die Stelle erreicht hat, an der ein Stück in der Wand fehlt, lassen wir ihn einmal mit dem Mörser reinballern – diese Wand dürfte somit kein Problem mehr darstellen. Der von der Explosion zurückgeworfene Lemming sollte wieder genau in dem eben gesprengten Durchgang landen. Sobald er dort wieder auf den Beinchen ist und weiterläuft, verpassen wir ihm eine Slider-Ausbildung, wodurch er sich wunderbar die Kante kurz vor Punkt 6 runterhangeln kann.

Punkt 6: Hier muß der Lemming einmal springen, damit er sich noch nicht in Richtung Ziel hangelt.

Punkt 7: Hier sollte der tapfere Grünling noch schnell eine Plattform über das Wasser bauen, bevor er getrost ins Ziel trotten darf.

Punkt 8: Nun die Tanz-Lemminge per Sprung des Musikers erlösen, und schon können sie an Punkt 3 vorbei über die Plattform ins Ziel traben.

Outdoor 4:

Punkt 1: Den ersten Lemming machen wir, nachdem er ins Wasser gefallen ist, zum Kajakfahrer.

Punkt 2: Der direkt darauffolgende Lemming wird an Punkt 2 zum Musiker und hält somit die anderen auf.

Punkt 3: Sobald unser Kajaker hier angekommen ist, schießt er von dort aus zwei Pfeile an die Kante des gegenüberliegenden Ufers.

Punkt 4/5: Ein Lemming sollte an Punkt 4 stehen. Wir lassen ihn springen und erteilen ihm an Punkt 5 die Aufgabe, eine Kleberbrücke zu bauen.

Punkt 6: Unser Musikus darf jetzt einen Pfeil nach links schießen, um die Tanz-Lemminge zu erlösen.

Punkt 7: Der Kleberbrückenbauer muß an Punkt 7 noch ein Seil zum rechten Ufer schießen, und schon ist's geschafft.

Sports 1:

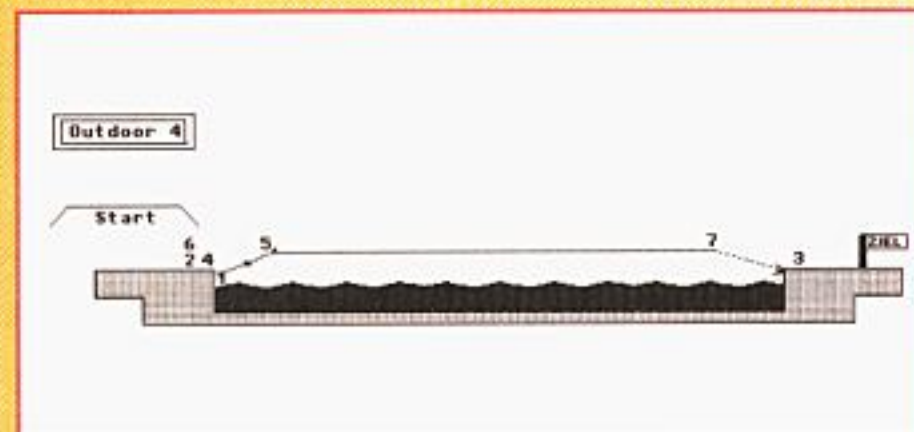
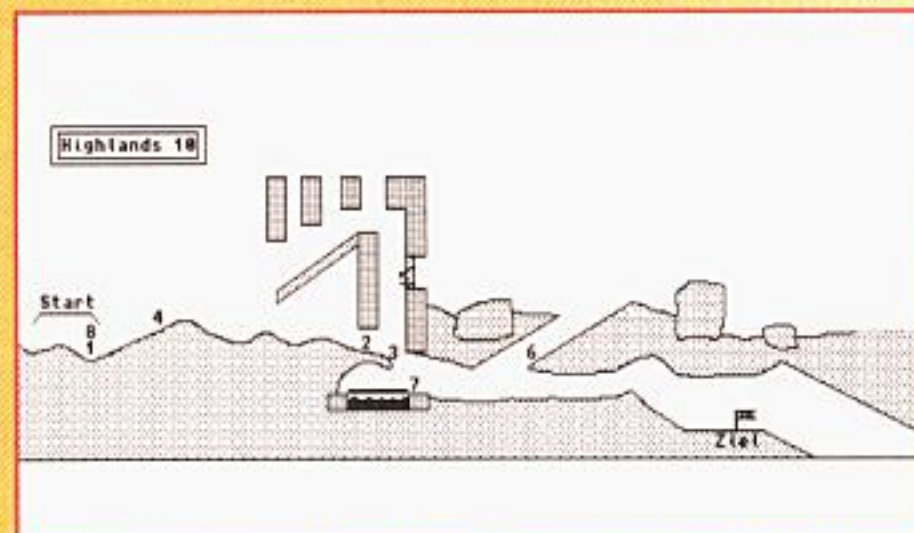
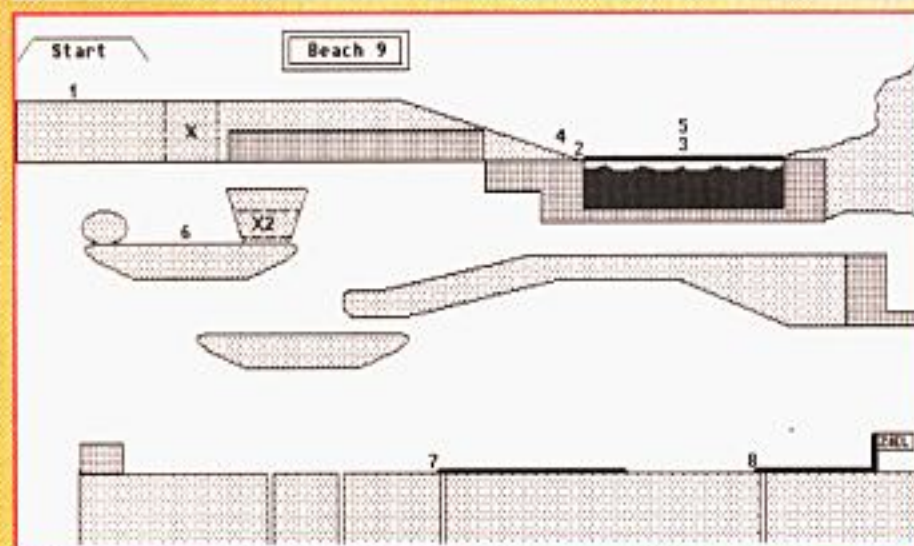
Punkt 1: Die Lemmings vom Start aus einfach lostapsen lassen. Sie erreichen über zwei Trampolins und einen Dampfstrahl eine Plattform, von der aus per Flammenwerfer der Weg nach rechts durch ein Rohr freigemacht wird.

Punkt 2: Ein Trampolin und einen Dampfstrahl später befinden sie sich auf einer weiteren Plattform zwischen zwei Rohren. Von hier aus müssen die Jungs nach unten weiter – also sprengen!

Punkt 3: Über fünf Dampfsträhle und ein Trampolin geht's weiter zur nächsten Plattform. Von dort aus weiter nach links, wo noch zwei Röhren per Flammenwerfer beseitigt werden müssen, bevor es per Dampfstrahl Richtung Ziel geht.

Abschlachten leichtgemacht für jedermann! Benny Scheerer zeigt, wie man in der 19. Mission von **Cannonfodder** seine Mannen zu Ruhm und Ehre führt.

Stoßt in einer Blitzaktion nach Nordosten vor, bis der feindliche Jeep knapp am oberen Bildschirmrand zu sehen ist. Erledigt ihn nun mit einem gezielten Bazookaschuß und flüchtet Euch so schnell wie möglich in den Schatten des nordwestlich gelegenen Gebäudes. Dort heißt es abwarten, bis der feindli-

KARTEN LEMMINGS 2

che Helikopter gelandet ist (kann mitunter etwas dauern!). Nachdem er aufgesetzt hat, schickt Ihr ihn mittels Bazooka in die ewigen Jagdgründe und postiert anschließend zwei Eurer Männer in den vor dem Gebäude befindlichen weißen Kreis. Arbeitet Euch mit dem Rest der Truppe zur Mauer im Südwesten vor und positioniert einen weiteren Soldaten in den vor der Mauer aufgezeichneten weißen Kreis. Jetzt müßt Ihr nur noch nach Osten zum letzten weißen Kreis marschieren und alle Männer auf diesem abstellen. Sobald der Kampfheli gelandet ist, steigt Ihr hinein und erledigt den Rest aus der Luft. Übrigens: Nehmt Euren Soldaten sämtliche Granaten und Raketen ab – man weiß nämlich nie, was die Jungs mit den schönen Kriegsspielsachen so anstellen!

Für Weltraumabenteurer, die in **Whale's Voyage** Probleme mit dem Auftrag am Sky Boulevard haben, hat René Zenker alle nötigen Handlungen stichpunktartig aufgelistet. Wer seine Anweisungen in dieser Reihenfolge befolgt, sollte sicher ans Ziel gelangen:

1. Auf den Sky Boulevard beamen.
2. Mit Egerson sprechen, ihn hypnotisieren oder einschüchtern und den von ihm verlangten Gegenstand übergeben.
3. Mit Wellsgolf sprechen.
4. Das blaue Formular besorgen, indem man zwischen den Beamten im Norden und im Süden der Stadt hin- und herpendelt und die farbigen Formulare tauscht. Wellsgolf das blaue Formular geben.
5. Wellsgolf 10.000 bzw. 7.000 Credits (nach Hypnose) übergeben.
6. Die Wache kontaktieren.
7. Die Falle in der Kreuzung aufstellen.
8. Im Nordosten der Stadt den Sicherungskasten manipulieren und somit das Licht abdrehen.
9. Zurück zur Wache (oder dem, was von ihr übrig ist).
10. Computer manipulieren.
11. Beamen.

LÖSUNG
HEIMDALL 2

Oberfiesling Loki treibt, unterstützt von seinen Harkrat-Kriegern, schon wieder sein Unwesen auf Yggdrasil. Höchste Zeit also für Markus Albanese alias Heimdall, dem Plündern und Morden des dunklen Gottes ein jähes Ende zu bereiten! So leset und staunet denn…

Bevor Ihr Euch mit Euren gehörnten Helden ins Getümmel stürzt, solltet Ihr folgende allgemeine Hinweise beachten: Als Spielsprache ist Englisch unbedingt zu empfehlen, da in der deutschen Sprachausgabe einige für das Spiel wichtige Gesprächspassagen fehlen. Des weiteren ist es ratsam, regelmäßig zwischen den beiden Spielfiguren hin und her zu wechseln, um eine gleichmäßige Verteilung der Erfahrungspunkte und somit auch der Kampfgewandtheit zu garantieren. Dabei ist allerdings daran zu denken, der aktivierten Person immer die beste Rüstung sowie Waffe anzulegen. Es lohnt sich übrigens, gefundene Zaubersprüche aufzuschreiben – sie können später in einem Shop verkauft werden. Apropos Shop: Die einzig kaufenswerten Gegenstände sind: Essen, Potions (Zauber- und Stärketränke) und evtl. eine Handaxt. Außerdem wird vorausgesetzt, daß Ihr alle herumliegende Utensilien einsammelt – darum werden in dieser Lösung auch nur die wichtigen Gegenstände erwähnt. Gleiches gilt für Gegner: Nur wenn ein Angreifer unbedingt getötet werden muß, wird im folgenden Text darauf hingewiesen. Die nicht erwähnten Kontrahenten können auch kampflos umgangen werden, was jedoch dem Erfahrungspunkte-Kontostand nicht unbedingt zuträglich ist! Als letztes sei noch eine kleine Grundregel vermerkt: Wenn möglich, erst reden, dann, falls erforderlich, kämpfen!

Zu Beginn Eurer Reise befindet Ihr Euch in der „Hall of Worlds". Sammelt hier erst mal alles herumliegende Zeug ein und schlendert gemütlich durch das aktivierte Tor nach Midgard (vergeßt nicht, Euer Schwert und Eure Fernwaffe zu aktivieren). Dort seht Ihr zwei Steine. Auf dem linken steht „Hit him!", auf dem rechten „Hit me!". Wenn Ihr mit einer Fernwaffe den rechten „Hit me!"-Stein bewerft, erscheint ein Hakrat-Krieger; trefft Ihr hingegen den linken „Hit him!"-Stein, materialisiert sich eine Brücke. Nachdem Ihr sie überquert habt, erspäht Ihr eine weitere, die von einem Wächter bewacht wird. Da Euch dieser pflichtbewußte Wachmann nicht vorbeilassen will, trabt Ihr zum unteren Bildrand und springt von der Klippe vor die darunterliegenden Höhle. Im Inneren des Steingewölbes erwartet Euch eine kleine Geschicklichkeitssequenz, die allerdings mit etwas Übung keine Probleme bereiten sollte. Nach Bewältigung dieser Aufgabe findet Ihr Euch in „Ruriks Village" wieder. Im rechten Lagerhaus stoßt Ihr auf einige nützliche Dinge, darunter auch, in einer Kiste im hinteren Teil des Hauses versteckt, einen Armreif. Der Weg zwischen den beiden Lagerhäusern führt zu einem Shop; nach links geht's zu Ruric. Von ihm erfahrt Ihr, daß sich das Dorf mit „Eadrics Village" im Krieg befindet.
Also auf nach „Eadrics Village". Dort latscht Ihr zur Bar und weiter bis zu Eadrics Haus. Betretet das Gebäude und räumt es komplett aus (das Geld in den Kisten nicht vergessen). Überreicht Eadric anschließend den Armreif – da der Krieg zwischen den beiden Dörfern auf einem Mißverständnis beruht, unterbreitet Eadric Euch daraufhin ein Friedensangebot, welches Ihr Ruric übermitteln sollt. Nachdem dieser die Botschaft gelesen hat, stellt er Euch einen Passierschein für „Kings Castle" aus. Verlaßt nun das in Frieden lebende Dorf und begebt Euch zur Fishermans Hut", wo Ihr flugs den Fischer aus dem Schrank laßt und dafür von ihm neben wichtigen Infos Thors Hammer erhaltet.
Weiter geht's zu „Lokis Shrine". Hier läßt sich eine Runenrolle einsacken, wenn Ihr am Wasserbecken Feuer drückt. Das Tor mit den blauen Blitzen ist übrigens nur für Männer, das mit den roten ausschließlich für Frauen. Oben angekommen, ist Vorsicht angesagt, denn im nächsten Raum werdet Ihr von einem Hakrat mit Pfeil & Bogen unter Beschuß genommen. Einen Raum weiter müßt Ihr eine Etage tiefer springen (um wieder hochzukommen, nehmt Ihr den Aufzug rechts oben in der Ecke). Dort befindet sich ein rotierender Stachelkreis. Den Gegenstand in seiner Mitte erreicht Ihr nur, wenn Ihr in den Kreis tretet, sobald die Stacheln den tiefsten Punkt erreicht haben. Wird danach der Schalter in der Wand gedrückt, erscheint im Kreis ein neuer Gegenstand. Wiederholt diese Aktion, bis Ihr alle Gegenstände herausgeholt habt. Wählt nun die Sigil Blade als aktive Waffe aus und wandert weiter bis zum Altar. Befreit dort die Tochter des Fischers, Ihr erhaltet als Dank den „Utgard 1-Talisman". Mit dem ersten Amulettstück in der Tasche geht's zum „Kings Castle". Dem Türsteher haltet Ihr den Passierschein unter die Nase, trabt schnurstracks in die Küche und wendet Euch dort an die Köchin – sie erklärt sich bereit, einen Geheimgang zu entriegeln. Während die alte Schabracke sich anschickt, ihr Versprechen einzuhalten, spaziert Ihr gemütlich in den Garten und zum König (Vorsicht! Der Wein ist, ebenso wie der vor Eadrics Haus, vergiftet!).
Danach stellt Ihr Euch vor das große Wandgemälde des Königs (Eingang zum Geheimgang) und drückt den Feuerknopf des Joysticks. Auf der anderen Seite des Ganges befindet sich das Schlafgemach des Herrschers. Postiert Euch gleich mal am rechten Bettpfosten und betätigt erneut die

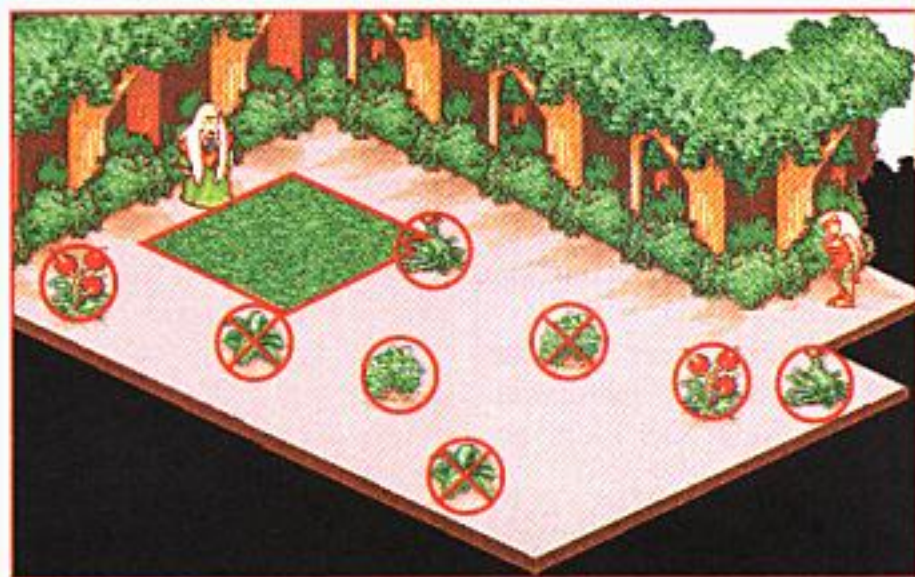
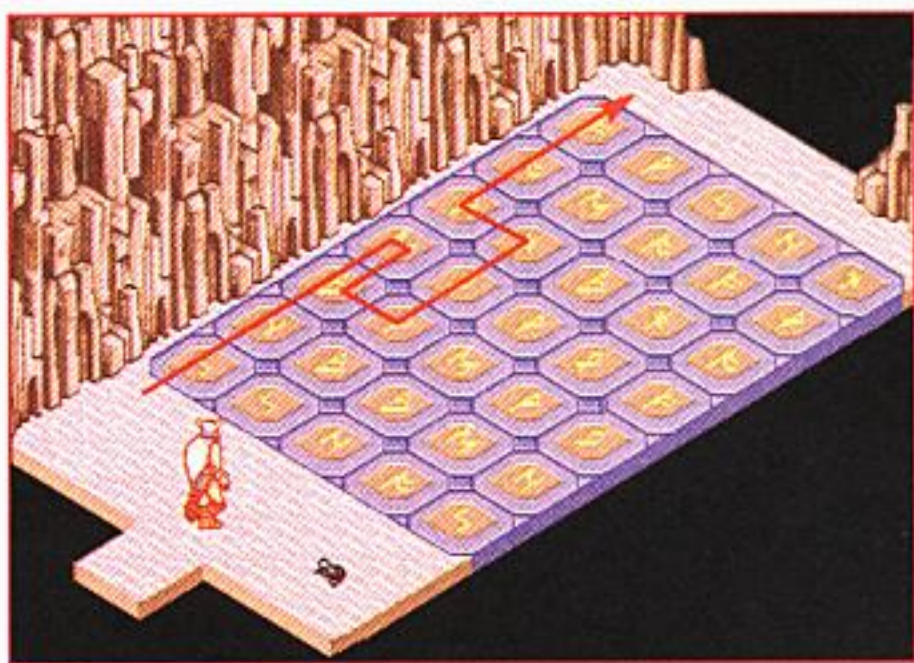
LÖSUNG
HEIMDALL 2

Feuertaste – es öffnet sich ein Geheimfach. Reißt Euch den darin enthaltenen Ring unter den Nagel und vermacht ihn dem Verlieswächter, der Euch daraufhin passieren läßt. Im dunklen Verlies meuchelt Ihr schnell mal einen Hakrat, um vom dort eingekerkerten Bruder des Königs eine Nachricht zu erhalten (Vorsicht! Auf keinen Fall durch die zweite Tür gehen!). Mit diesem Schrieb geht's zurück zum Herrn König. Nachdem dieser die Nachricht gelesen und seinen Berater zum Teufel gejagt hat, eilt Ihr die Treppe hoch in den Raum, den Ihr bisher nicht betreten konntet. Dort müßt Ihr in jedes der drei Löcher eine Fernwaffe abfeuern und ganz nebenbei den Flammen ausweichen. Sobald Ihr dies geschafft habt, ist der Weg zum nächsten Raum frei. Tretet ein und stellt Euch links neben der Statue auf den Schalter im Boden – ein weiterer Teil des gesuchten Talismans ist Euer.

Zurück in der „Hall of Worlds", springt Ihr durch das erste Utgard-Tor. Vor der Burg liegen ein paar Leute, von denen einer noch nicht ganz tot ist. Der Schwerverletzte stirbt allerdings auch recht bald und lädt Euch ein, ihn in die Halbwelt zu begleiten. Um die Reise anzutreten, müßt Ihr ein Bild zurücklaufen und einen Pfeil in den Feuerkreis schießen. Sobald die Rune zu blinken anfängt und sich der Screen verdunkelt, seid Ihr in der Halbwelt. Hier könnt Ihr ein recht informatives Schwätzchen mit dem Frischverstorbenen halten. Wollt Ihr die Halbwelt wieder verlassen, so müßt Ihr einen weiteren Pfeil in den Feuerkreis schießen. Zurück in der „normalen" Welt, knöpft Ihr dem Verblichenen seine Rüstung ab und legt sie an. Nun könnt Ihr ins Schloß traben und mit dem König palavern. Der Herrscher übergibt Euch eine Nachricht an das andere Dorf. Eilt damit durch die Küche ins obere Stockwerk, wo Ihr einen Ring findet und ein bißchen „shoppen" gehen könnt. Macht Euch anschließend auf die Socken, eilt zur „Giant Isle", und füllt am halbgefrorenen Brunnen Eure leere Flasche auf. Das Wasser schüttet Ihr im Raum davor in den Lavabrunnen und marschiert über die entstandene Eisbrücke. Im nächsten Raum springt Ihr mutig über das Loch und eilt weiter zum Monstergenerator. Wie der Name schon sagt, generiert diese Maschine am laufenden Band Monster – eine gute Gelegenheit, viele Erfahrungspunkte zu sammeln. Um den Monstergenerator zu zerstören, müßt Ihr den Ring in das Flammenei werfen. Dort in der Nähe findet sich auch der „Utgard 2-Talisman".

Segelt nun zum „Giant HQ", weicht geschickt der Lava aus, und krallt Euch den „Her Keryn-Talisman" vom Schreibtisch. Lauft mit dem Kleinod in der Tasche zurück zur „Hall of Worlds" und schreitet durch das „Utgard 2 - Tor". Auf der „Lost Clan Isle" werdet Ihr kommentarlos eingesperrt. Die Ratte befreit Euch allerdings aus Eurer mißlichen Lage, wenn Ihr sie mit dem Brot aus der Zelle füttert. Freien Fußes tippelt Ihr sofort zum König und überreicht ihm die Nachricht. Er händigt Euch im Gegenzug einen Antwortbrief aus und öffnet das Tor zum „Ro Geld", wo Ihr dem Skelett das zweite Stück des gesuchten Talismans abnehmen könnt. Um an den Flammen im Raum hinter dem König vorbeizukommen, müßt Ihr Euch mit einem „Schutz vor Feuer"-Spruch belegen. Wandert dann über die „Hall of Worlds" zurück zur „Dwarven Isle" (Utgard 1) und übergebt das Antwortschreiben dem dortigen Herrscher. Dieser vermacht Euch daraufhin den Talisman, der das Tor zur „Halle der Welten" von „Kelaryn" öffnet. Euer nächster Trip geht nach „Her Keryn". Dort entdeckt Ihr auf „Druids Grove" den „Niflheim-Talisman" und führt überdies eine interessante Unterredung mit dem Gott Ander und seinem Hohepriester Kariel. Danach segelt Ihr zum Dorf. Welchen Weg Ihr hier durch das Runenfeld nehmen müßt, zeigt Euch unsere Grafik. Im darauffolgenden Raum müßt Ihr jedem Steinkopf einen Pfeil in den Rachen schießen, um den dritten Teil des gesuchten Talismans zu erhalten.

Macht Euch jetzt auf die Socken ins „Village". Den ersten Dakta-Wächter dürft Ihr auf keinen Fall angreifen. Schleicht Euch statt dessen in die Schmiede und killt den dortigen Aufseher. Die Sklaven schenken Euch als Dank die Os-Blade, eine Waffe, die Ihr gleich im Gasthaus ausprobieren könnt, indem Ihr dort eine Dakta meuchelt. Eure nächsten beiden Opfer findet Ihr im Haus neben dem Shop: den Daktakommandanten und einen Priester. Habt Ihr sie über den Jordan geschickt, schippert Ihr ins „Dakta HQ" und geht an einem Shop vorbei gleich ins nächste Gebäude. Dort gilt es, ins Loch zu springen und, ohne von der Stachelkugel erwischt zu werden, in der Nische den Schalter zu betätigen. Danach könnt Ihr die Treppe hochsteigen und im linken Raum die Kisten von jeglichem Geld befreien (Vorsicht vor der Schlange im Goldhaufen). Oben hinter einer Karte verbirgt sich ein Geheimgang. Sobald Ihr ihn betretet, müßt Ihr zuerst gegen Euer Spiegelbild und schließlich auch noch gegen einen Priester kämpfen. Der Priester hinterläßt nach seinem Ableben den „Tal Keryn-Talisman".

In „Tal Keryn" angekommen, heißt es, die sechs Prüfungen der Götter zu bestehen – nur so erhält man deren heilige Symbole. In Jaroks Kammer (Gott der Schwachen) müßt Ihr per Fernwaffe zuerst Jarok und dann Loki besiegen. In Mirins Kammer ist es nötig, Eure beiden Helden sterben zu lassen (stellt Euch dazu nahe an Mirins Statue). Nehmt aus der Halbwelt die Osk-Axt (als Waffe aktivieren), die Krone

Hier die Samen ansäen

Busch

Busch mit den richtigen Samen

und das heilige Symbol mit. In Siris Kammer (Göttin der Gerechtigkeit) setzt Ihr dem Steinkopf die Krone auf. Mirins Gericht sollte Euch, da Ihr Euch ja vorbildlich benommen habt, nichts anhaben können. In Ketars Kammer (Gott der Lüfte) gilt es, sich mit Hilfe der Unwetter so zu beamen, daß alle Gegenstände (Ketars Helm, Rüstung, Spiegelschild, Runenrolle, Tränke, heiliges Symbol) eingesammelt werden können. Sobald Ihr alles außer dem heiligen Symbol und den Tränken habt, müßt Ihr Ketars Helm im Fenster für Fernwaffen aktivieren – nur so ist es möglich, über die Brücke zu Ketars Symbol zu kommen. In Myras Kammer (Göttin des Lichts) wird von Euch verlangt, über einen Abgrund zu laufen. Folgt dem linken Pfeil, tretet nur auf die Steine, die vor Euch auftauchen, und bleibt nicht zu lange auf einem Stein stehen. In Anders Kammer (Gott der Natur) müßt Ihr aus drei Samensorten eine Pflanze ohne negative Eigenschaften züchten. Welche Samen von welchen Pflanzen zu nehmen sind, zeigt Euch unsere Grafik (S. 56).

Jetzt, da Ihr im Besitz aller heiligen Symbole seid, könnt Ihr vor die Ratskammer treten und dort alle Symbole ablegen. Reflektiert in der Ratskammer mit dem Spiegelschild das Licht, um endlich auch das letzte Amulettstück zu erhalten. Trabt im Anschluß daran nochmals auf ein Schwätzchen zu Ander. Er überläßt Euch sein Symbol ein zweites Mal mit dem Auftrag, es zu Kariel in „Her Keryn" zu bringen. Wieder in „Her Keryn", übergebt Ihr Kariel („Druids Grove") das heilige Symbol. Er öffnet Euch dafür ein Tor zu einem weiteren Teil der Insel. Von dort aus geht's dann per „Schildkrötentaxi" zu einer kleineren Insel, auf welcher Ihr einen neuen Gefährten findet.

Mit Verstärkung könnt Ihr Euch nun nach Niflheim wagen. Das Firesprite bringt Euch sicher über die Lava. Sammelt, bevor Ihr den Niflheimturm betretet, die Drachenzähne ein. Im Turm latscht Ihr über Stege und Lava schließlich die Treppe hoch. Oben angekommen, stopft Ihr den Steinköpfen mit einer Fernwaffe die Mäuler und könnt somit ohne „Lavadusche" durch die Tür. Nachdem Ihr Euch durch die nächsten Räume gemetzelt habt, steht Ihr vor Hela, der Herrin von Niflheim. Rechts neben ihrem Thron befindet sich eine Geheimtür, über die Ihr in ein kleines Zimmer gelangt. Legt hier die Drachenzähne in die Kreise (sind die Zähne richtig im Kreis plaziert, blinken diese) und laßt Euch vom „Anarchiepentagramm" wegbeamen. Wieder materialisiert, entdeckt Ihr ein Drachenauge, welches wunderbar in den steinernen Drachenkopf paßt. Um auf Loki zu treffen, müßt Ihr nur noch ein paar Bilder weiterlaufen. Leider hat sich der Oberfiesling mit Ashok verbündet, und so ist es unvermeidbar, daß Ihr, Eures Amuletts beraubt, zu Baldur gesperrt werdet. Dieser händigt Euch allerdings den „Sho Keryn Talisman" aus, und Ihr werdet von Ander wieder zur „Hall of Worlds" gebracht.

In „Sho Keryn" befindet sich rechts in der Wand eine Geheimtür (das Mauerwerk ist dort etwas heller). Ein paar Räume weiter steht Ihr vor einem Feld mit zwei verschiedenartigen Zeichen, die abwechselnd auftauchen und wieder verschwinden. Die orangefarbenen Symbole versetzen Euch zum Anfang des Feldes zurück, die violetten verletzen Euch – na, dann mal viel Glück! Ist das Feld heil überstanden, treffen unsere Helden auf ihre Ebenbilder in Stein. Die Räume hinter den Steinstatuen können nur von den jeweils dargestellten Spielfiguren betreten werden. Dort treffen unsere beiden Krieger, wie schon zu erwarten, auf ihre Spiegelbilder. Legt die „falschen Fuffziger" um (Os Blade benutzen) und schreitet durch das Tor. Tippelt nun nach links und teleportiert Euch durch die Kreise bis zum anderen Ende. Hier müßt Ihr nicht nur Euch, sondern auch Euren Schatten sicher durch das Feld bringen.

Erklärung der Zeichen:
Männchen = Beamen
Spinne = Vergiftung
Blitz = Verletzung
Totenkopf = Tod

Mit ein paar Teleporteraktionen sollte es kein Problem sein, beide sicher auf die andere Seite zu bringen. Dort könnt Ihr Euch das vermißte Amulett nur schnappen, wenn Ihr keine Fernwaffe aktiviert habt. Mit dem tödlichen Talisman in der Tasche geht's zurück durch das Feld und weiter in einen Raum mit einer Brücke. Bevor Ihr diese betreten könnt, müßt Ihr alle Seile durchschlagen. Auf der gegenüberliegenden Seite angekommen, wird das Amulett im Fenster für Wurfwaffen aktiviert, denn im nächsten Bild erwartet Euch schon der Endfight.

Tretet nun also gut vorbereitet Euren Erzfeinden entgegen. Ashok wird Euch sofort angreifen – schleudert ihm als Abwehr das Amulett entgegen. Sobald Ihr ihn versteinert habt, verfolgt Ihr Loki in die „Hall Auf Worts" und beraubt ihn dort seiner Balkenenergie. Das war's!

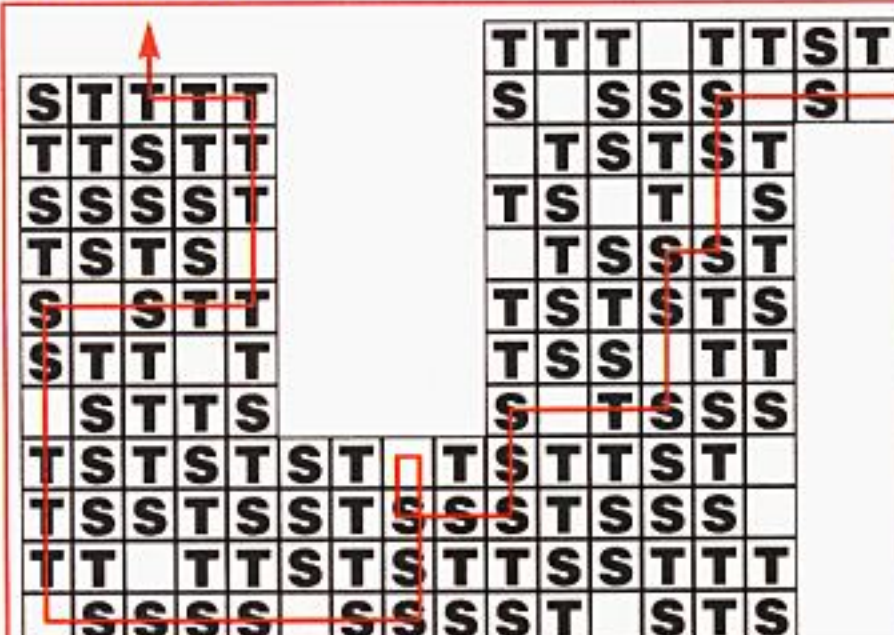
FREEZER ECKE

Bundesliga Manager Hattrick: Wie man durch Aktienkäufe zu Geld kommt, verraten die folgenden Adressen:
Volksauto C76023
Oppel C7607D
Baier AG C760D7
Stahl KG C760D7
BBV C7618B
S 2000 C761E5
KRON Vz. C7623F
Bluepeace C76299
Saarkohle C762F3
Plebs Bank C7634D
KRON C763A7
AES C76401

Heimdall 2: Aus den Unmengen herausknobelbarer Adressen haben wir die wichtigsten acht für Euch ausgewählt:
Energie: C13062
Runensagen (Magie): C13064
Stärke: C13066
Angriffsgeschick: C13069
Vorrat an gewählter Wurfwaffe: C12F27
Goldstücke: C12F69
Hähnchen: C125C7
Kleiner Laib Brot: C12B07

K 240: Wer siedeln will und sich noch dazu der dauernden Übergriffe feindlicher Kolnialherren erwehren muß, braucht vor allem jede Menge Zaster. Mit Adresse C368D7 alles kein Problem!

Dracula: Sollte Euch mal der rote Lebenssaft ausgehen, verhilft Euch Adresse C0A719 zu einem neuen Dasein. Wem die alberne Sargtreterei zu langweilig wird, der kann die restlichen Vampir-Behausungen auch per Adresse C0A5A7 entfernen.

Als digitale Pfadfinder betätigten sich diesmal Thomas A. Bezirgiannidis, Ronny Matkowitz und Jens Jung.

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Wer den Abspann von ***Disposable Hero*** gesehen hat, dem ist endlich klar, warum die Jungs von Gremlin ihrem neuesten Ballerknaller diesen Titel verpaßt haben! Da wegen des ziemlich knackigen Schwierigkeitsgrades jedoch bislang noch nicht allzu viele Wegwerfhelden das Ende des letzten Levels erlebt haben dürften, verrät Euch Ingo Eupariputi, wie Ihr Euren Einmal-Einzelkämpfer unbeschadet und bequem durch die Scharen von wildgewordenen Bestien schwindeln könnt: Wählt im Option-Screen den „Arcade"-Modus an und stellt die Lautstärke der Soundeffekte auf Null. Wechselt dann zu den Highscores, haltet die rechte Taste Eures Mausgetiers nieder und gebt EUPHORIA ein. Quittiert Eure Eingabe mittels RETURN-Taste, klickt Euch zurück in den Option-Screen und staunt mittelgroße Bauklötze! Denn direkt unter den bereits bekannten Optionen prangt nun ein Menüpunkt namens „Configurations". Über die darin enthaltenen Funktionen läßt sich der hammerharte Actiontrip in einen entspannenden Spaziergang verwandeln! Viel Spaß und gut Holz...

Sebastian Roos, einer unserer treuesten Dauerlieferanten, hat in einem handfesten Anfall von Knobelmania Rasputins neueste Steinerei ***Clockwiser*** durchgezockt und für Euch sämtliche Levelcodes notiert:

02 QWERTYUI
03 HOTSSSSS
04 MONINANU
05 KREZUWEE
06 STALIOPA
07 ZWEETSOK
08 LAARSMIO
09 PORFEDIE
10 DERFGENO
11 IELBEDIE
12 BRABEKIL
13 PLUISJES
14 ATSEWENT
15 CHACHOLI
16 PIROWARF
17 JILSAPOI
18 DRILBILL
19 FLOSEPIL
20 BLUBSALF
21 MEGABYTE
22 YABADABA
23 KRAKAMIK
24 KIKASTIK
25 OKIDOKIH
26 HATSEKIE
27 OSSEFROS
28 GRATGOPL
29 HUIPERTU
30 OLKEPOLK
31 HATSJIEH
32 GRUMPIER
33 AIAKKIJA
34 BRUIMBIE
35 KWEZELTA
36 GRINOLDE
37 RHINBOLD
38 HUIFREZI
39 OEPSADAI
40 PEAHSOUP
41 HASHNIPO
42 AKIRAJAN
43 BEBIBOLK
44 SPRITSOR
45 FLUIMPIE
46 GNEZOLIP
47 PILIPOLT
48 POLKAZAR
49 SNOZALAF
50 PRETOVYT
51 BLAARZAK
52 KWEENIET
53 WALDRILK
54 CHRIETIT
55 SLISTOPI
56 DRUIPIDO
57 PLOGHOIK
58 GROEZELT
59 REMMELGK
60 KROKKULN
61 ALLEMAFP
62 KIKELSTO
63 PARAZAKS
64 BIBOBATS
65 PEPODROL
66 HATSIKOO
67 PERIDORO
68 ADROPORI
69 RUISLIBS
70 FIDDELEH
71 FOFOFOFO
72 PIELEMOS
73 BIBELEBO
74 BELLEBEE
75 FIDELDOM
76 ZWAZZAZZ
77 BRAZMRAZ
78 FLOBBEDO
79 DIDELDEE
80 MALLABOO
81 JITNEFOO
82 SNITNEDO
83 RUDOBORO
84 ROLIBELI
85 REFKELEN
86 ZEBEDEBO
87 BOODJING
88 KRIKEPIK
89 DIDODEDO
90 SCHEBEDO
91 NITNEJOO
92 FITNEDOB
93 LAUWMAUW
94 VUUAAUMK
95 VOELBOEL
96 DUBBELUP
97 DRIBELDI
98 DROLZWAK
99 KWAKSLAB
100 FLABDRAB

Und weil unser Sebastian gerade mal so schön dabei war, hat er auch gleich noch alle Levels von ***Sternsiedler*** hinter sich gebracht. Achtet bitte bei der Eingabe der Codes auf Groß- und Kleinschreibung!

Genesis
Delta
Marvin
Nomad
Veega
Carbonunit
Intrepid
Potemkin
Surak
Xenomorph
Nonstromo
Hal
Finalfrontier
Prometheus
Aliens
Logic
Arthurdent
Donnergurgler
Deepthought
Skolarier
Broomalien
Buckelwal
Rethinax
Kontinuum
Kahn
Docsavage
Buckrogers
Tantalus
Paradoxon
Dilithium
Trilithium
Data
Spock
Corbomite
Armageddon
Zaphod
Warpfaktor
Tribbles
Parsec
Kalikams
Sybok
Starfleet
Pandimensional
Atoz
Cage
Yesterdays
Son
Symbiosis
Mindbenders
UssEnterprise

Zu allem codemäßigen Überfluß steuert Überzocker Sebastian Roos auch noch die Levelcodes zum Sprachadventure **Valhalla** bei:
Level 2 (SANCTUARY): LOPFGW
Level 3 (THE CHAPEL): UHGWIL
Level 4 (THE TOWER): ABHEFT

Da Michael Steins hier zum Wohle der übrigen Tüftel-Nation alle Levelcodes zum lemmingoiden Suchtspielchen **Benefactor** preisgibt, hat er sich den Titel „Wohltäter" zweifelsohne redlich verdient!

Underworld:
3MQLMP5PQT
3MQL4PSNQR
3NQL2Q4JC4
3NQLGQQLGQ
3NQLMQ5PQ5
3NQL4QSNQS
3MQL3PSNKR
3MQLKP5P4T
3MQLQPQLQP
Tombs of Egypt:
3MQLSP4JQN
3NQL3QSNKS
3NQLKQ5P45
3NQLQQQLQQ
3NQLSQ4JQ4
MMQP2P4NCN
MMQPGPQPGP
MMQPMP5TQT
MMQP4PSRQR
The Treetop Rescue:
MNQP2Q4NC4
MNQPGQQPGQ
MNQPMQ5TQ5
MNQP4QSRQS
MMQP3PSRKR
MMQPKP5T4T
MMQPQPQPQP
MMQPSP4NQN
MNQP3QSRKS
MNQPKQ5T45
Stones and Bones:
MNQPQQQPQQ
MNQPSQ4NQ4
3MQJCNQJCN
3MQJ2NSLGP
3MQJKNWPQT
3MQJMN5NQR
3NQJC4QJC4
3NQJ24SLGQ
3NQJK4WPQ5
3NQJM45NQS
Merry Winterland:
3MQJGN5NKR
3MQJ3NWP4T
3MQJ4NSLQP
3MQJQNQJQN
3NQJG45NKS
3NQJ34WP45
3NQJ44SLQQ
3NQJQ4QJQ4
MMQNCNQNCN
MMQN2NSPGP
The Techno Treat:
MMQNKNWTQT
MMQNMN5RQR
MNQNC4QNC4
MNQN24SPGQ
MNQNK4WTQ5
MNQNM45RQS
MMQNGN5RKR
MMQN3NWT4T
MMQN4NSPQP
MMQNQNQNQN
To Hell With Minniat:
MNQNG45RKS
MNQN34WT45 (Code für Extra-Levels)

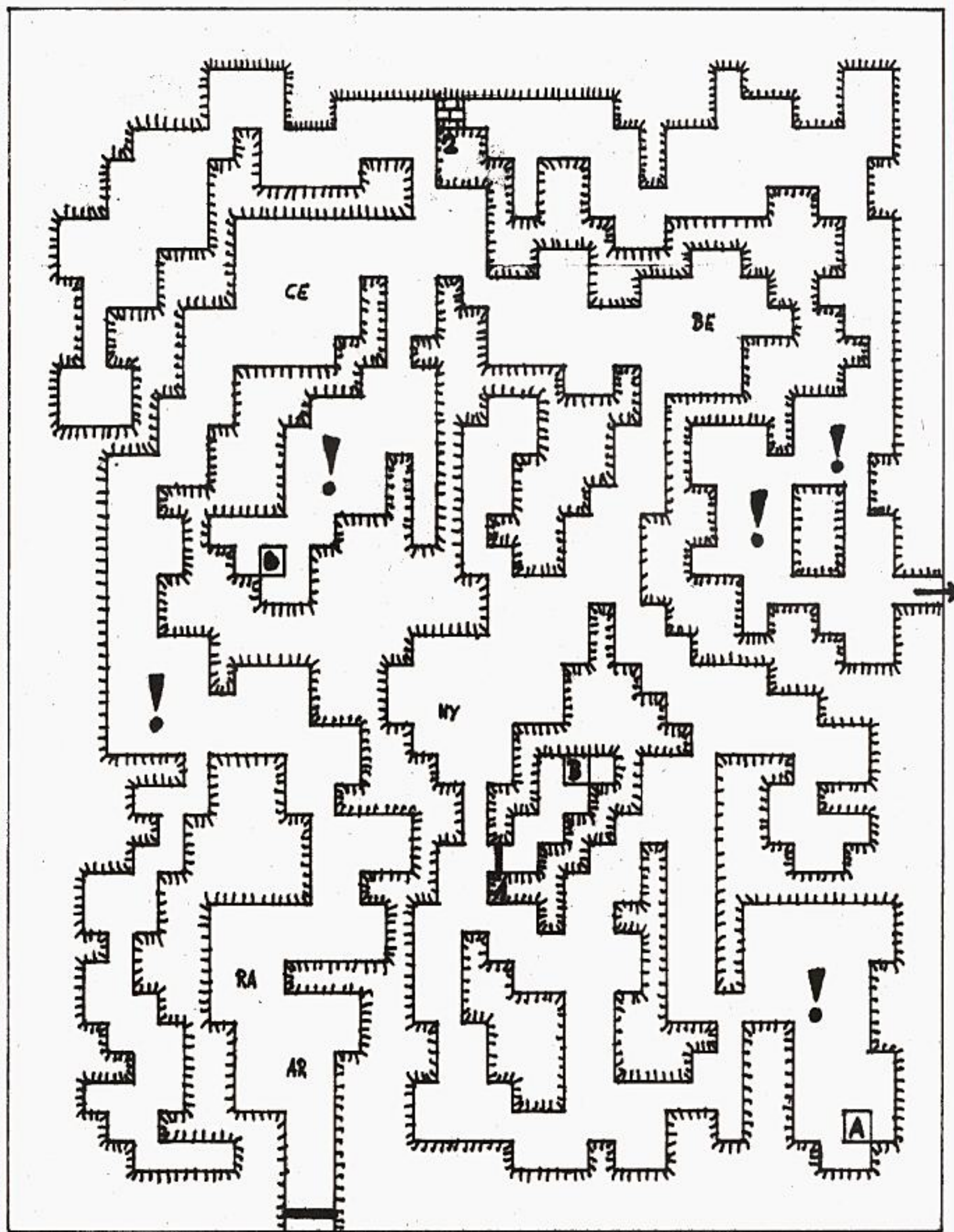
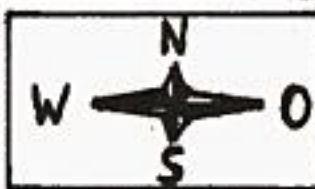
Ist Euch die Luft der fünf **Apocalypse**-Levels zu bleihaltig? Geht Ihr regelmäßig an einer Schwermetallvergiftung ein? Dann hat Dennis Hagemann das ultimative Heilmittel für Euch!
Noch bevor sich die ersten Symptome einer Bleivergiftung zeigen, solltet Ihr den Namen FRANK auf folgende Weise rückwärts eingeben:
K drücken und gedrückt halten
N dücken und halten
K loslassen
A drücken und halten
N loslassen
R drücken und halten
A loslassen
F drücken und halten
R loslassen
F loslassen.
Die Anti-Blei-Wirkung dieses Präparats setzt unmittelbar nach Anwendung ein und hält sich einen ganzen Level lang! Eine erneute Anwendung im nächsten Level ist absolut harmlos und ohne schädliche Nebenwirkungen.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Prinz Raven von Morgans Tagebuchaufzeichnungen sind dem kampfgebeutelten **Death or Glory**-Abenteurer ungefähr so hilfreich wie ein kleines Steak! Und da auch Jens Bischof niemanden kennt, der mit läppischen 100 Gramm Rindfleisch Unmengen feindlicher Armeen in die Flucht zu schlagen vermag, hat er für alle gestrauchelten Helden eine umfassende Reichsbefreiungsstrategie zusammengestellt:
Allgemein empfiehlt es sich, die Erfahrungspunkte gleichmäßig auf die Gruppenmitglieder zu verteilen. Jedoch ist darauf zu achten, daß Raven vor dem zwölften Kapitel den dritten Rang erreicht hat und Armitas möglichst schon im neunten Kapitel als Schwarzmagier zur Verfügung steht.
Kann ein Charakter bei einer Beförderungen magische Fähigkeiten erwerben, sind diese einer besseren Kampfkraft unbedingt vorzuziehen. Allerdings sollte immer wenigstens ein reinrassiger Kämpfer, z.B. Berettar, der Party angehören.
Folgende Konstellation ist besonders zu empfehlen:
Raven: Prinz, Ritter, Eiserner Ritter
Cerano: Ratgeber, Magier, Magierfürst
Armitas: Heiler, Magierheiler, Schwarzmagier
Berettar: Henker, Wahnsinniger, Mordbrenner
Nyana: Jägerin, Magiejägerin, Inquisitorin
Xhor: Krieger, Dunkler Ritter, Magiekämpfer
Da jeder besiegte Gegner das Erfahrungskonto des Kämpfers aufstockt, der den vernichtenden Schlag anbringt, sollten die stärkeren Recken die gegnerischen Gruppen schwächen, so daß die nicht so starken Abenteurer praktisch „mit einem Schlag" fehlende Erfahrungspunkte einheimsen können. Die Party sollte dabei nach Möglichkeit dicht zusammenbleiben, um die Angriffsfläche zu verringern und die Wirkung einer magischen Heilung zu maximieren. Beim Truppeneinkauf nie alles Gold ausgeben – Ersparnisse werdet Ihr noch früh genug zu schätzen wissen. Es ist meistens besser, den zwei stärksten Führern jeweils ein großes Heer zu unterstellen, als jeden einzelnen mit einer Handvoll teils ungeeigneter Krieger umherziehen zu lassen. Auf dem Schlachtfeld nach Möglichkeit die gegnerischen Anführer zuerst erledigen, damit deren Anhang nicht mehr die Offensive ergreift und leichter zu bezwingen ist. Der Untergrund sollte nicht unterschätzt werden, also Verteidigungslinien an Wald- oder Gebirgsrändern postieren. Zusätzlich sollte Armitas nach Erreichen des dritten Ranges in einem Fight mit magiestarken Gegnern quasi als „Köder" eingesetzt werden, da er gegen deren magische Angriffe immun ist und somit seine Mitstreiter vor kritischen Treffern zu bewahren vermag. Und denkt daran: Berittene Truppen können keine Flüsse durchqueren oder Mauern erklimmen!
So Ihr nun diese „Grundtaktiken" verinnerlicht habt, kann's endlich losgehen:

Kapitel 1: Ohne irgendwelche Schwierigkeiten und gerade richtig, um sich etwas einzuspielen.
Kapitel 2: Versucht Euch am linken Bildschirmrand Richtung Norden zu schleichen, während sich Eure Gegner am Galgenhügel versammeln. Bei richtigem Timing (öfter abspeichern) könnt Ihr einen Gegner nach dem anderen zu Euch herüberlocken, während Ihr die Deckung des Waldes am Westufer des Sees für Euch nutzt. Die Ghouls auf jeden Fall in Frieden lassen, Ihr werdet sonst schnell zu ihresgleichen. Schaut doch mal in der Höhle im Nordosten der Karte vorbei! Sind alle Gegner geschlagen, braucht Ihr nur mit Raven zum nördlichen Straßenende zu eilen, während der Rest ruhig im Westen zurückbleiben kann, um unnötige Kontakte mit den herumschleichenden Untoten zu vermeiden.

DEATH OR GLORY

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Kapitel 3: Schreitet unter guter Deckung nordwärts, um Keulosso rechtzeitig zu Hilfe zu kommen. Kümmert Euch nicht um die Geisel, sie wird von den Sklavenjägern sowieso verschleppt – außerdem werdet Ihr sie schon bald wieder treffen! Im Kampf so früh wie möglich die Anführer angreifen, um eine Einkesselung zu vermeiden. Laßt Euch jedoch mit der Vernichtung des letzten Feldherrn Zeit, bis alle Truppen geschlagen und somit alle Erfahrungspunkte erbeutet wurden.

Kapitel 4: Nehmt den Weg des geringsten Widerstandes in Richtung Nordost und versucht Rangor schnellstmöglich auszuschalten, um Euch anschließend gegen dessen Leutnant Baranis in Viereckform zu verteidigen. Laßt Euch nicht unnötig auf Kämpfe mit den Wüstenbewohnern ein – sollen sich doch Eure Feinde mit ihnen herumschlagen.

Kapitel 5: Hier ist Schnelligkeit gefragt. Dirigiert Eure Truppen Richtung Nordosten und schaltet, um Zeit zu sparen, unterwegs nur die gegnerischen Anführer aus. Anfangs könnt Ihr auch, sofern Ihr noch keine Reiter dabei habt, schrittweise durchs Wasser laufen. Später entstehen hier allerdings tiefe Gräben und Wasserschlangen – also nicht lange herumtrödeln. Habt Ihr erst einmal das nordöstliche Ufer erreicht, bleibt Euch alle Zeit der Welt, um den schwarzen Ritter und die Wasserschlangen zu bekämpfen.

Kapitel 6: Begeht hier nicht den Fehler, vom Boden aus die Schützen auf den Zinnen herauszufordern! Versucht so früh wie möglich, selbst auf die Mauern zu klettern (die besten Positionen sind die Türme!) und gebt dabei vom Boden aus Rückendeckung. Den Stadthalter und seinen Wachoffizier sollte man zwischen den unbesteigbaren Zinnen bekämpfen, so hält man die eigene Angriffsfläche gering. Sichert nebenbei auch noch das Tor – und vergeßt nicht: Vögel können über alles hinwegfliegen! Jedoch sind auch sie ohne ihren Anführer leichte Beute. Für den Stadthalter selbst ist es ratsam, einen geräumigeren Kampfplatz zu wählen, da der Kerl sehr zäh ist und von allen Seiten beharkt werden sollte.

Kapitel 7: Orientiert Euch anhand der Karte! Bevor Ihr jedoch Truhe B öffnet, sollten alle Feinde besiegt und die eigenen Truppen vor der Mauer 1 versammelt sein. Nach dem Öffnen der Kiste sofort Richtung Ausgang eilen, unterwegs die beiden Gegner vertrimmen und schließlich mit Raven die Höhle verlassen.

Kapitel 8: Jetzt wird's etwas haarig, da Erfolg oder Niederlage nicht alleine vom Spieler, der sich über die nördliche Marschroute möglichst uferfern den Gegnern stellt, abhängt, sondern ebenfalls von Skarla und Targod, auf deren Überleben im Norden gehofft werden muß (gezieltes Abspeichern ist hier verlangt). Ist endlich alles glatt gelaufen und habt Ihr Euch mit oben genannten Kriegern vereint, tauchen plötzlich im Süden einige höchst unliebsame Gestalten auf, die sich auch noch äußerst zielstrebig auf Euch zu bewegen. Verschanzt Euch am besten in den Dünen und stellt den stärksten Kämpfer (wohl Berettar), hoffentlich gut bewaffnet, in gewisser Entfernung vor den anderen so auf, daß er sowohl einen Geländevorteil (Düne) hat als sich auch in Reichweite des Heilzaubers von Armitas befindet. Sobald auch der gegnerische Anführer überwunden ist, geht's Richtung Schiff, wo Ihr Euch noch einmal ins Kampfgeschehen stürzen müßt, ehe Ihr in See stechen könnt.

Kapitel 9: Falls Ihr Armitas schon zum Schwarzmagier befördert habt, könnt Ihr mit Hilfe seiner dunklen Seelen unbesehen in die feindlichen Linien einfallen, da diese schwarzen Jungs über fast alles hinwegfliegen können und obendrein auch noch bemerkenswerte Kämpfer sind. Wenn nicht, empfangt Eure Gegner kurz nach den Planken und erledigt sie halt mit etwas höherem Zeitaufwand. Dann rauf aufs gegnerische Steuerdeck und ab ins nächste Kapitel.

Kapitel 10: Hier geht's wieder auf Zeit. Bis zu den Höhlen dürften die Gegner kein Problem darstellen, denn Zeit spielt hier noch keine Rolex. Richtig brenzlig wird's erst beim Betreten der Höhle: Es bricht dann nicht nur der Vulkan aus, sondern es tauchen auch plötzlich neue Widersacher auf. Haltet die Kämpfe so kurz wie möglich. Raven muß unbedingt wieder aufs Schiff zurückgelangen! Die anderen können vor der Lava, die sich bis in die Wälder ausbreitet, ins sichere Gebirge fliehen und dort eventuell noch die restlichen Gegner empfangen. Sobald Raven das Schiff erreicht hat, ist der Tanz vorbei.

Kapitel 11: Wieder heißt es auf die Karte schauen, alle Türen öffnen und alle Gegner besiegen. Wollt Ihr alle Erfahrungspunkte für Euch, dann laßt Pomlorz erst ziemlich am Schluß frei. Andernfalls ist er eine gute Kampfunterstützung, da er zaubern kann. Sonst gilt es, Fallen zu meiden und die Winkeligkeit der Gänge für geringe Angriffsflächen zum eigenen Vorteil zu nutzen.

Kapitel 12: Nun ist Raven auf sich selbst gestellt (und hoffentlich ausreichend befördert). Bardolo genügt als Schloßknacker und Heilzauberer im zweiten Stock, bei Kämpfen ist er nur bedingt einzusetzen. Nachdem die erste Ebene ohne Schwierigkeiten verlassen wurde, sollte man, bevor man Xhor befreit, alle Gegner bis auf den Gefängnisführer ausschalten. Nachdem dies bewältigt und Xhor befreit ist, stürmen die letzten Wachen heran. Raven sollte sich inzwischen auf dem Gang oberhalb von Xhors Zelle postiert haben, denn hier kann mit etwas Geschick ein Wächter nach dem anderen hinter der östlichen Mauer hervorgelockt und bezwungen werden (ruhig nach jeder Runde abspeichern). Ist Bardolo ebenfalls eingetroffen,

DIE SOLIDEN

können auch zwei Wächter auf einmal bewältigt werden – zudem sei noch mal an dessen Heilzauber erinnert. Ihr solltet Xhor ein paar geschwächte Gegner aus den vorigen Kämpfen übriglassen, um dessen Erfahrungsstufe zu verbessern. Aus eben diesem Grund ist es auch ratsam, Xhor dem Gefängnisleiter den letzten Schlag versetzen zu lassen! Anschließend kann dieser Level durch die Treppe im Südosten verlassen werden.

Kapitel 13: Nun ist die Party vollzählig und wieder vereint. Es gilt lediglich, kämpfend nach Süden zu ziehen. Die feindlichen Verbände sind nicht sonderlich stark, Ihr könnt somit auch auf die Unterstützung von Lord Zurgud auf der rechten Flanke verzichten – zudem übt dessen frühzeitiges Ableben keinen Einfluß aufs weitere Spielgeschehen aus. Hat man letztendlich auch Durgham wieder mal die Leviten gelesen, ist der Level bestanden. Achtet höchstens darauf, daß sowohl rechts als auch links des Flusses eine starke Armee südwärts zieht und Armitas je nach Bedarf zwischen den beiden Gruppen hin- und herfliegt.

Kapitel 14: Einfach an Ort und Stelle ein Viereck bilden und verteidigen. Den Magier, der mit einem MP-auffrischenden Stab versehen sein sollte, immer wieder einen Heilzauber sprechen lassen und zusätzlich jede Runde die Einheiten ausruhen. Ist der Gegner schließlich aufgerieben, müssen nur noch dessen Überbleibsel beseitigt werden, bevor der Weg über die zwei Brücken zum östlichen Straßenende fortgesetzt werden kann. Falls es mit der Zeit etwas knapp werden sollte, könnt Ihr Raven ja vorauseilen lassen, während sich die anderen noch am Wegesrand herumprügeln.

Kapitel 15: Einfach drauflosmetzeln! Achtung: Tote kehren wieder – und hier gleich zweimal! Doch keine Bange, verschanzt Euch sicher irgendwo im Eingangsbereich des Klosters und wartet ab. Sobald die Mönche nun endgültig ins Nirwana gepilgert sind, schnell zum Ausgang geeilt und dem dunklen Magier über den Jordan geholfen (in den Hof locken und von allen Seiten drauf – gegen Zauberei ist er leider immun!). Habt Ihr das Straßenende in der vorgegebenen Zeit erreicht, erwartet Euch das letzte Kapitel.

Kapitel 16: Versammelt alles, was Ihr habt, südlich des Tempelsees und praktiziert wieder einmal die Vierecksverteidigung. Die ersten Gegner sind nicht allzu schwer – aber wartet mal ab, bis der Meister kommt! Die vier dunklen Magier können übrigens auch gleich zu Beginn erledigt werden – zumindest wenn Armitas als Schwarzmagier mit einem MP-auffrischenden Stab bewaffnet zum Podest der vier fliegt und ihnen nacheinander den Feuerzauber um die Köpfe wirbelt. Zusätzlich kann er sich von seinen dunklen Seelen unterstützen lassen. Wartet jedoch immer, bis Armitas zwei Zauber hintereinander losschleudern kann und der auserwählte Magier nur sieben Lebenspunkte besitzt – nur so seid Ihr völlig sicher, daß der dunkle Zauberfuzzi auch wirklich zu seinen Ahnen abreitet! Für den Meister ist keine bestimmte Strategie vonnöten. Es gilt erst, seine Lakaien auszulöschen, um dann von allen Seiten auf den Knaben einzuprügeln, wobei Tscharkas hierfür am besten geeignet ist (belegt ihn notfalls mit einem Zeit-Zauber, um ihn zweimal einsetzen zu können). Ansonsten empfiehlt es sich wieder, die direkte Auseinandersetzung mit den Ghouls zu vermeiden – falls sie Euch zu nahe kommen, konfrontiert sie einfach mit einer Breitseite Magie...

Daß es sich bei **K 240** nicht um die zulässige Höchstgeschwindigkeit für dreibeinige Kakerlaken handelt, sollte inzwischen auch bis zum begriffsstutzigsten Sternensiedler durchgedrungen sein! Wie man jedoch mit der kolonialistischen Konkurrenz fertig wird, das verrät Euch jetzt Dennis Lohmann.

KLL-KP-QUA: Ein minderwertiger Gegner! Schnell zwei bis drei Asteroiden besetzen und nach Nexos sowie Traxium Ausschau halten. Anschließend Raketensilos errichten, mittels Späherschiffen die feindlichen Asteroiden aufspüren um diese schließlich mit ein paar Raketen (Napalm/Wirbel/Streusprengkopf) in Stücke zu zerfetzen. Sci-Tec-Geschosse sind dazu nicht nötig.

LAK'MAJ'TRAAL: Ebenfalls ein Kinderspiel! Den Anfangs-Meteor nach Möglichkeit mit einer großen Angriffs- und Verteidigungsflotte sowie einigen Verteidigungsanlagen bestücken. Nach einem Asteroiden mit Nexos- und/oder Traxiumvorkommen suchen (nicht zu früh einen zweiten Asteroiden besetzen!) und diesen nach einer Weile in Besitz nehmen. Gegnerische Meteore mittels Raketen (Napalm/Hellfire/Streusprengkopf/Virus) vernichten.

Sci-Tec-Raketen: Virus (Antivirus).

Verteidigungssysteme: Laserturm/Schildgenerator/Raketenabwehreinrichtungen

Flotte: Mittel (zur Verteidigung und zum Angriff).

AX-ZIANTH'S: Ein nicht zu unterschätzender Feind – richtet Euch auf einen langen Kampf ein! Anfangsasteroid schleunigst mit Flotte sowie Verteidigungssystemen ausrüsten. Danach einen Asteroidenmotor konstruieren und mit dem eigenen Asteroiden auf die Suche nach Nexos/Traxium-haltigen Meteoren gehen. Späherschiffe sind in dieser Phase denkbar ungeeignet, da sie zu schnell auch gegnerische Siedlungen aufspüren würden. Sind zwei bis drei geeignete Asteroiden gefunden, solltet Ihr mit ihnen nach dem Feind Ausschau halten und ihn schließlich mit Raketen (Atom/Virus/Napalm/Hellfire) vernichten.

Sci-Tec-Raketen: Atom/Virus/Antivirus.

Verteidigungssysteme: Laserturm (mit Turmoptimierer)/Schildgenerator/Raketenabwehreinrichtung.

Flotte: Mittel (zur Verteidigung und zum Angriff).

TYLARAN EMPIRE: Aggressive Kreatur! Anfangsasteroid schnell mit Flotten und Verteidigungsanlagen bestücken. Viele Raketensilos (ca. 5 bis 10 Stück) sowie einen Asteroidenmotor bauen. Dann mit dem Hauptasteroiden nach dem Gegner suchen und diesen durch Raketen (Napalm/Hellfire/Atom/Virus/Streusprengkopf) aufreiben. Maximal einen Nexos/Traxium-haltigen Zweitasteroiden besetzen – keinesfalls mehr, denn Ihr werdet genügend mit der Sicherung dieser beiden Asteroiden zu tun haben.

Sci-Tec-Raketen: Atom/Virus/Antivirus.

Verteidigungsanlagen: Plasmaturm (mit Turmoptimierer)/Schildgenerator/Raketenabwehreinrichtung.

Flotte: Groß (nur zur Verteidigung).

THE RIGELLIAN CONFEDERATION: Höchst unangenehmer Zeitgenosse! Hauptaufgabe ist der Schutz des Anfangsasteroiden. Diesmal gilt es, sich möglichst schnell über viele Himmelskörper (ca vier bis acht) auszubreiten – Euer Feind gewinnt somit den Eindruck, einer wahren Großmacht gegenüberzustehen. Um diesen Effekt noch zu verstärken, solltet Ihr ca. fünf Flotten mit je ein bis zwei Schiffen sowie zwei bis drei starken Flottenverbänden aufbauen. Als nächstes wird der Hauptasteroid mit Raketensilos bestückt. Feuert nun, sobald irgendwelche Feindasteroiden auftauchen, aus allen Rohren mit Hellfire/Napalm/Atom/Virus/Stasis/Streusprengkopf-Raketen.

Sci-Tec-Raketen: Atom/Virus/Stasis/Antivirus.

Verteidigungsanlagen: Photonenturm/Schildgenerator/Raketenabwehreinrichtung.

Flotte: Groß (nur zur Verteidigung).

SWIXARANS: Angriffslustiger Oberfiesling! Gleiches Verfahren wie bei THE RIGELLIAN CONFEDERATION anwenden. Jedoch müßt Ihr hier schon mindestens vier

bis fünf starke Flottenverbände besitzen! Legt Euch einen, oder besser zwei Haupt/Not-Asteroiden zu. Beschießt die Gegner, sobald sie auftauchen, mit allem, was Ihr habt (außer Antivirus).
Sci-Tec-Raketen: Virus/Antivirus/Stasis/Atom/Mega.
Verteidigungsanlagen: Photonenturm (mit Turmoptimierung)/Schildgenerator/Raketenabwehreinrichtung.
Flotte: Sehr groß (zum Angriff und zur Verteidigung).

In nur sechs Reisen zum Kaiser, nach insgesamt 13 Reisen zum Herrscher der Galaxis! Spitzenmäßige Karrieretips von Diter Schauties für alle angehenden **Starlords**:
Wir beginnen unseren unaufhaltsamen Aufstieg als Starlord in einer Dynastie am Anfang der Galaxis. Auf Yemid, einem Farmstern und unserem Basisplaneten, ist gerade Yenelon, ein reicheres Familienmitglied zu Gast. Nachdem wir genug Rohstoffe eingekauft haben, um dèr Lebensmittelproduktion jeweils 170 Einheiten zuführen zu können, tauschen wir unsere Identität mit Yenelon. Somit ist es uns möglich, auf dem Reaktorstern Impeldid, unserem neuen Basisstern, die Reserven zu plündern, 400 Treibstoff (TS) sowie je 250 Mineralien (ML) und Artefakte (AF) einzukaufen, an unsere Produktion weiterzugeben und den Preis auf stolze 1.000 zu erhöhen (zur Erinnerung: ist das halbe (Über-)Leben!).
1. Reise: Tictas (42 Tage), der Reaktorstern wird unsere erste Eroberung. Nachdem Tirinor Kirliniu hingerichtet worden ist, geben wir dem ersten Sohn Cenegad folgende Waren: 100 (TS), je 250 Wasser (WS) und Lebensmittel (LM), 100 (AF), je 15 Waffen (WF) und Sternenjäger (SJ) sowie 40.000 Megacredits (MC). Dann tauschen wir mit unserem Sohnemann, leeren die Reserven des Planeten, kaufen ihm 15 Söldnerabfangjäger (SA) und je 250 (ML) und (AF), setzen seine Produktion auf 250 und den Preis auf 2.500!
2. Reise: Impeldid (77 Tage), unser Basisplanet ist, nachdem wir unsere Rollen mit Junior wieder getauscht haben, das nächste Ziel. Hier angekommen, sind wir schon ein paar Millionen reicher! Mit der vielen Knete erhöhen wir unsere Flotte auf je 20 (SA) und (SJ) und die Rohstoffe (WS), (LM), (ML), (AF) auf je 1.250 Stück. Davon werden jeweils wieder 250 Einheiten auf die Treibstoffproduktion verwendet.
3. Reise: Ranirla (21Tage), ein Kanonenstern des Gerabel Sedoton, wird nun rasch von uns besiegt und unserem Sohn Elielon samt je 100 (TS) + (WF) sowie 1.000.000 (MC) für unsere zukünftige Waffenproduktion übergeben. Danach tauschen wir kurzerhand mit Sohn Nummer zwei, erstehen für ihn eine Flotte von je 50 (SA), (SJ), Kampfschiffen (KS) und je 500 Einheiten der Rohstoffe (WS), (LM), (ML), (AF). Nachdem wir der Produktion auch noch jeweils 250 Einheiten der Rohstoffe zugeteilt und den Preis auf 2.500 gesetzt haben, schlüpfen wir wieder in die ursprünglichen Rollen zurück.
4. Reise: Die Stadt auf Tetius (36 Tage) wird von uns verschont, denn der dort herrschende Herzog bietet uns seine Gastfreundschaft an. Eine gute Gelegenheit, unsere Flotte äußerst günstig auf 1.000 (SA) und jeweils 250 (SJ) sowie (SK) aufzustocken und unser Rohstofflager auf je 1.250 Einheiten (WS), (LM), (ML), (AF), (WF) auffüllen zu können. Dabei treten wir wieder je 250 Rohstoffeinheiten an unsere Produktion ab und übernehmen den Treibstoffvorrat des Planeten in unser Schiff.
5. Reise: Elicteli (146 Tage), die Zitadelle fällt nun leider unserer Flotte zum Opfer. Der König Cenunor Ostordiat ist tot, somit steigen wir zum König auf. Unser Sohn Geruceli wird gleichzeitig zum Besitzer des Reaktorsterns Impeldid und erhält quasi als Einstieg je 100 (WF) und (TS), je 50 (SJ) und (SA) sowie jeweils 500 Einheiten der Rohstoffe und 100.000 (MC). Nachdem die Produktion des Sohnemannes durch Rollentausch auf 250 gestellt wurde, warten wir 15 Tage!
6. Reise: Imperium (125 Tage) wird von uns gnadenlos angegriffen, Gräfin Peritea Penibnen und König Benaski Natako werden besiegt. Wir plündern den belagerten Planeten, ergänzen unsere Flotte und warten 16 Tage auf das kaiserliche Familienmitglied Eliedas Urmilkus. Sobald der Bursche eingetroffen ist, wird er niedergemetzelt. Nach weiteren 21 Tagen bemüht sich Kaiser Baribel Urmilkus auf den Planeten und wird ebenfalls von uns getötet. Nach Ableben des Kaisers wird unser nächster Sohn Redugad König von Elicteli und erhält von uns je 1.000 Einheiten aller Waren, je 200 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC). Endlich sind wir Kaiser!!
7. Reise: Ranerbeli (122 Tage) wird besucht, nachdem wir unsere Flotte auf 1.250 (SA) vergrößert haben. König Keridas Ingonnin wird nicht mehr benötigt und daher hingerichtet. Bevor wir, ein Königreich in der Tasche, den Heimflug antreten, vermachen wir noch schnell unserem Sohn Eliubel je 1.000 Einheiten aller Rohstoffe, je 250 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC).
8. Reise: Imperium (122 Tage), die kaiserliche Residenz ist unser nächstes Ziel. Dort angekommen, werden sämtliche Ressourcen auf 5.000 Einheiten erhöht und die Verluste der Flotte ersetzt. Nebenbei krallen wir uns auch noch schnell die Steuern des Planeten.
9. Reise: Ranikran (175 Tage), der Stern des Königs Benaski Verabniu, ist an der Reihe, vor unserer mächtigen Flotte in die Knie zu sinken. Nach erfolgreich geschlagener Schlacht übergeben wir unserem neuen Sohn Jenachi ebenfalls 1.000 Einheiten aller Waren, je 250 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC). Wieder ein Königreich mehr!
10. Reise: Imperium (175 Tage), unsere Heimat, wird mal wieder angeflogen. Auf unserem Basisplaneten ergänzen wir alle Rohstoffe auf 5.000 Einheiten, ersetzen wieder die Verluste unserer Flotte und sacken abermals die steuerlichen Einnahmen ein.
11. Reise: Yirbas (152 Tage). Nachdem die Gräfin Devufra Penelat von uns auf Imerium zurückgeschlagen wurde, vernichten wir das königliche Familienmitglied Peramid Urmilkus auf Yirbas und plündern den Planeten aus. 72 Tage später trifft König Jenaten Urmilkus auf Yirbas ein und wird ebenfalls Opfer unserer Ungnade. Wie die anderen Söhne erhält auch Barafor 1.000 Einheiten Ressourcen, je 250 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC). Nun steht unserem Endziel nur mehr ein einziger König im weg!
12. Reise: Imperium (152 Tage). Wie schon zuvor werden hier sämtliche Waren sowie die Schiffe der Flotte aufgestockt. So, nun isser dran, der letzte König!
13. Reise: Ranokeli (138 Tage), der Sitz von König Barikin Yenaras, fällt uns nach einer kurzen, aber knackigen Schlacht in die Hände. Da nun auch der letzte feindliche Herrscher zu seinen Ahnen abgeritten ist, schenken wir seinem Sohn unser übliches Komplettpaket und sind endlich Herrscher über die gesamte Galaxis!
Zum Schluß noch eine kleine Anmerkung: Da das Spiel nach dem Sieg über den fünften König aus ist, sollte man, so man noch etwas Spaß haben möchte, den letzte Kampf verschieben und lieber noch ein paar Wochen oder Monate mit seiner unschlagbaren Flotte durch die Galaxis jagen. Viele Planeten feindlicher Familien warten noch auf Euch!

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
APB	1/91	Cheat
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brutal Football	5/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Cannonfodder	5/94	Tips/Frz.
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kort.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kort.
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Deep Core	1/94	Codes
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Doodlebug	3/93	Cheat
Dacha	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	3/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/92	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	3/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fairy Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gauldregon's Domain	3/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Goblins	3/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Halloween	9/91	Tip
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	3/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Innocent until Caught	5/94	Lösung
Inspector Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Katakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
KGB	5/93	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	3/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	3/91	Karten
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of the Lost	3/91	Codes
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Letrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	3/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Freezer
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/93	Lösung
Nitro	2/91	Cheat
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Operation Stealth	2/91	Tip
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse - Hot Numbers	3/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the High Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 - the Challenge Games	3/93	Codes
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	3/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	3/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lsg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shiftrix	9/91	Codes
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/93	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starglider 2	1/91	Cheat
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stoneball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Team Yankee	3/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Lö/Tip/Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn 'n' Burn	10/91	Codes
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
Turrican III	7/94	Cheats
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Veon	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzone (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/93	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Wongs (ind.)	12/90	Tip
Wongs (ind.)	3/91	Tip
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer
Z-Out	2/91	Cheat

SPAREN MACHT FROH

Commos Konsole wird immer billiger: Ein paar Versandhändler bieten das CD³² schon für unter 300,– DM an – und zwar inklusive vier Spiele, darunter die 256-Farben-Version von **Wing Commander**! Unklar ist dabei, ob hier nur einzelne Händler ihre Lagerbestände räumen oder ob der Hersteller selbst den Preis gesenkt hat. Sicher ist bloß, daß man noch nie so günstig an eine Schillerkonsole mit 32 Bit kam!

Jetzt schon für knapp 300 Mäuse zu haben: das CD³² inkl. vier Games

MPEG-MOVIES AUF DEUTSCH

Besitzer eines des MPEG-Moduls dürfen sich jetzt auf **synchronisierte Fassungen** ihrer Lieblingsfilme freuen! Medienriese Philips wagte den ersten Schritt in Richtung Fremdsprachenmuffel und präsentiert nun deutsche Versionen von Publikumsrennern wie „Die nackte Kanone 2 1/2", „Ein ummoralisches Angebot", „Jagd auf Roter Oktober", „Die Stunde der Patrioten" oder „Ghost" auf CD. Jede Scheibe schlägt dabei mit 49,– DM zu Buche.

Man schwimmt deutsch: Ein Fisch namens Wanda

Auch Spock macht auf germanisch: Star Trek 6

ORDNUNG MUSS SEIN

Besonders ordentliche CD-RÖMer sollten mal einen Blick auf das **Audio Center** von Corporate Media werfen. Das schmucke Gehäuse bietet ein CD-ROM Laufwerk, das über den PCMCIA-Port (und den mitgelieferten AT-Bus-Controller) an den A1200 angeschlossen wird; zum Lieferumfang gehören darüber hinaus das eingebaute Netzteil für die Schillerschleuder sowie zwei Boxen nebst passendem Verstärker. Ausgestattet mit einem Mitsumi FL001D Doublespeed CD-ROM, werden für das Komplettsystem runde 700 Märker fällig, einziger Wermutstropfen: Da das System selbst nicht bootfähig ist, könnte durchaus das eine oder andere CD³²-Game die Zusammenarbeit verweigern. Weitere Infos bei **Corporate Media, Tel.: 0511/668279**

SCHARFE BILDER

Bislang ließ sich das CD³² ja nur am Fernseher betreiben – wem das so erzeugte Bild zu verwaschen ist, der kann sein Gerät jetzt auch mit einem **RGB-Anschluß** nachrüsten lassen: Die Firma Wolfsoft stattet die Konsole mit einem Scart-Stecker aus, über den jeder RGB-taugliche Monitor (z.B. der Commodore 1084) ein gestochen scharfes Bild Eurer Games auf die Mattscheibe zaubert. Die Prozedur verschlingt einen knappen Hunni und dauert ungefähr eine Woche; alles weitere erfährt man direkt bei:
Wolfsoft, Tel.: 02622/83517

NOCH'N PAD

Nur damit keine Mißverständnisse aufkommen: Das **Honey Bee CD³² Professional Control Pad** von Power Station ist baugleich mit dem „Super CD³² Pad" von Competition Pro, der bereits in der Ausgabe 7/94 vorgestellten Alternative zum originalen Commo-Knochen. Ergo liegt auch die Honigbiene gut in der Hand, verfügt über separat zuschaltbares Turbo- und Autofeuer für alle sechs Knöpfe und ist zudem Slow Motion-fähig. Der Preis von 49,– DM ist ebenfalls identisch, angeboten wird das gute Stück im Fachhandel oder direkt von **Power Station, Tel.: 02161/60093** (rl)

Alles über PHOTO CDs

Seit 1992 ist Kodaks Photo CD-System am Markt und eröffnet auf Rechnern mit Silberschleuder ganz neue foto-grafische Perspektiven – die wir Euch und uns heute sozusagen mal in Amigavision gönnen wollen!

AM ANFANG WAR DAS KLEINBILD

Wer seine Schnappschüsse auf CD verewigen will, muß dazu nur seinen vollgeknipsten (Bilder- oder Dia-) Film im Fotolabor mit einem entsprechenden Hinweis abliefern – etwa eine Woche später kann er die eingescannten, gepackten und in fünf Auflösungen (von 128 x 192 bis 2048 x 3072 Pixel) abgespeicherten Bildchen wieder abholen. Jedes Digi-Foto schlägt dabei mit ca. 1,20 DM zu Buche, so daß man inklusive 36er-Film, Entwicklung, Scheibe und „Grundgebühr" mit runden 75,– DM pro CD rechnen sollte.

SEHEN WOLLEN!

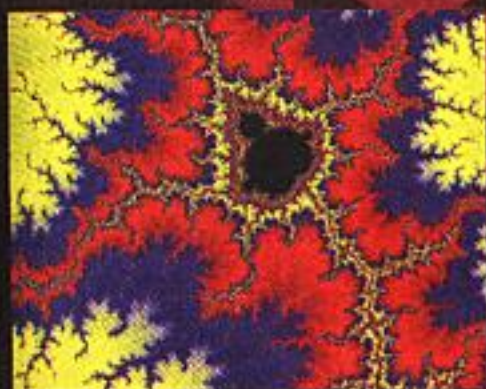
Eine einfache und ca. 400,– DM billige Lösung zum Beäugen der High-Tech-Kunstwerke stellen die Photo CD-Player von Kodak dar, welche allerdings nur das Betrachten und Ausdrucken der Bilder (via TV-Schirm bzw. Farbdrucker) ermöglichen. Ähnliches bietet das CD-i von Philips, wo das Photo CD-Format ebenfalls ohne Zusatzsoftware verarbeitet werden kann. Hier beginnt der Spaß erst bei etwa 800,- DM, dabei darf man aber nicht vergessen, daß das CD-i ja nebenbei auch noch eine vollwertige Videokonsole ist. Das gilt erst recht für das CD32 – um Commos Silberschleuder Photo CD-tauglich zu machen, wird jedoch zusätzlich ein Programm wie „Photolite" benötigt. Preiswertere Alternative zu den hier geforderten 135 Märkern finden sich am Sharewaremarkt; z.B. das Tool „Photo CD" auf der 69,– DM teuren „Network CD". Damit ist über das schlichte Betrachten der Bilder hinaus auch das Konvertieren in die gängigen Grafikformate (IFF, TIFF, LBM etc.) möglich. All diese Software läuft übrigens auf jedem Amiga mit CD-Laufwerk und 2 MB RAM – sogar rein für Computerbesitzer gedacht sind die diversen „CD-ROM File"-Systeme wie etwa das mit 99,– DM recht preisgünstige Set der Firma Breitfeld.

Ich war mal ein Kleinbild

WIR WERDEN KREATIV

Die erwähnten Konvertierungsprogramme sind nun quasi die Eintrittskarte für „DPaint" und ähnliche digitale Malstudios. Wer beides zusammen in einer Packung haben will, muß zu dem semiprofessionellen „Photoworx Pro" von Corporate Media greifen – 3 MB Arbeitsspeicher sind dann allerdings das absolute Minimum, außerdem braucht man eine anständig große Festplatte. Dafür kann man die Bilder von der Silberscheibe anschließend auch fast nach Belieben editieren, also etwa drehen, spiegeln oder mit allerlei Effekten versehen, und schließlich in jedem marktüblichen Grafikformat auf der Harddisk abspeichern. Selbstverständlich stellen auch individuell zusammengestellte „Diashows" kein Problem dar, zudem werden praktisch alle am Amiga eingesetzten Grafikkarten und -auflösungen unterstützt. Einziger, aber empfindlicher Nachteil: Für das Wunderkind sind rund 300 Märker fällig… (mic)

Professionelles Arbeiten mit Photoworx Pro

Außen Netzwerk, innen Shareware-Konvertierer: die Network CD

DARK SEED

Wenn Ihr umblättert, stoßt Ihr auf das witzige CD-Märchen „Simon the Sorcerer“ mit Sprachausgabe; wenn Ihr weiterlest, stoßt Ihr auf ein Adventure mit Alien-Horror Marke Giger – und deutscher Sprachausgabe!

Dieses Erstlingswerk von Cyberdreams gilt den Abenteurern längst als Klassiker, selbst wenn die Anfang letzten Jahres erschienene Amigaversion wegen ihres Interlace-Modus eigentlich nur für Leute mit einem Flickerfixer (ersatzweise genügte auch ein Augenarzt in der Familie) vernünftig spielbar war. Doch siehe da, für die Schillerscheibe hat man dem dunklen Samen nicht nur das Sprechen beigebracht, er erblüht jetzt auch ganz ohne Interlace-Geflacker am Screen!

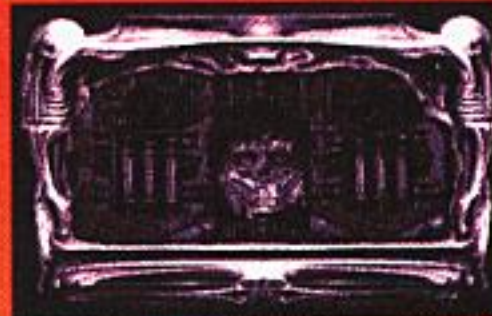
Wenn man in der Rolle des Schriftstellers Mark Dawson trotzdem Kopfschmerzen kriegt, dann hat die Pein nun also nur noch einen Grund: Mark hat ein Alien in seiner Birne! Den ungebetenen (und vorläufig noch ungeborenen – die *richtigen* Kopfschmerzen stehen noch aus!) Gast muß man innerhalb von drei Tagen Spielzeit wieder loswerden, wozu nicht nur des Helden frisch erworbenes Landhaus zu durchstöbern ist – etliche der leider nicht immer ganz logischen Rätsel sind auch direkt in der gruseligen Parallelwelt der Außerirdischen zu knacken. Insgesamt warten immerhin 75 Locations (darunter die viktorianische Villa, das nahegelegene Dorf, ein Friedhof und etliche andere Schauerszenarien) auf Besuch, und weil hier jede Handlung Zeit kostet, steht man wirklich permanent unter Druck. Wer dennoch alles richtig macht, also die Geheimgänge im Haus entdeckt, den Postboten am Morgen erwischt und mittags Radio hört, darf zur Belohnung am dritten Tag zu den Aliens, wo erst mal der eigene Kopf und dann noch die ganze Menschheit zu rettet ist…

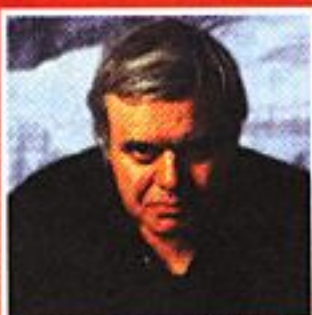
Hier möchte man doch gern beerdigt sein, was?

So sieht die Verlagsküche auch immer aus!

Gesteuert wird der kopfschwangere Retter über Icons und ein geschickt am oberen Rand des Bildschirms verstecktes Inventory; das System ist quasi eine Mischform aus den bei Sierra und Lucas Arts üblichen. Auch wenn die Grafik nun augenschonender präsentiert wird, hat sie bei der Konvertierung doch qualitativ ein wenig gelitten, was aber bei all der vorherrschenden Düsternis (Teile dieser 3D-Welt sind gleich ganz in SW zu sehen) kaum auffällt. Die Schrift ist jetzt jedenfalls prima lesbar, doch die Animationen ruckeln, und die Karten wirken speziell auf kleinen Fernsehern etwas undeutlich. Die Musik war hingegen schon immer so gut, daß sie, auch ohne direkt von CD zu kommen, hervoragend Atmosphäre erzeugen kann, und

Wer hat schon einen echten Giger im Wohnzimmer

Kleine Verwandlung gefällig?

NEUES VON DARK SEED II

Für die nächstes Jahr erst mal auf PC-CD erscheinende Fortsetzung hat Cyberdreams H.R. Giger nicht nur als Grafiker, sondern auch als Spieldesigner verpflichtet – die ersten Bilder sehen schon sehr vielversprechend aus! Ob allerdings auch wir Amiganer zum neuerlichen Kampf gegen die Aliens aus der Dark World eingeladen sind, hängt laut Hersteller davon ab, wie es bis dato um die Situation bei Commodore bestellt ist. Wir heißen Euch hoffen!

an den FX hat sich nichts geändert – abgesehen von der tollen und komplett deutschen Sprachausgabe natürlich, die bisher ja überhaupt einzigartig ist.

Das Handling klappt via Maus oder Pad gleichermaßen bestens, und daß gar drei Spielstände abgespeichert werden können, kommt am CD[32] schon fast einem kleinen Wunder gleich. Allerdings muß die hier wegfallende Wechselei der Disketten mit einem etwas trägeren Spielablauf bezahlt werden, als man ihn vom 1200er her gewohnt ist. Und auch wenn das Deutsch in Wort und Ton vorbildlich ist, macht das etwas betagt wirkende Abenteuer insgesamt doch nicht ganz so viel Spaß wie das mit dem englisch quasselnden Zauberlehrling Simon – dafür kann der halt wiederum nicht mit so schauerlichen Schöpfungen dienen, wie sie der Schweizer Maler und „Alien"-Erfinder H.R. Giger hier digital verewigt hat. (mm)

Ein weiblicher Bücherwurm...

DARK SEED

(CYBERDREAMS)

HORROR-ADVENTURE

GRAFIK	78%
ANIMATION	50%
MUSIK	83%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	76%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	3 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Nach dem Action-Rolli „Heimdall 2" hat Core Design nun auch diese Vertikal-Ballerei auf Schillerscheibe gepackt – und wieder muß man die Unterschiede zur Diskversion mit der Lupe suchen…

Wer sich auf die angekündigten Full-Motion-Videosequenzen gefreut hatte, dürfte daher ziemlich enttäuscht sein, denn weder grafisch noch akustisch hat sich gegenüber dem 1200er-Banshee irgend etwas geändert. Schlecht ist das Game deswegen freilich noch lange nicht!

Die Vorgeschichte erfährt man aus dem lahmen Intro, einer kleinen Diashow ohne Sprachausgabe: Mit einer einmotorigen Propellermaschine, die er Banshee (Todesfee) nennt, zieht ein gewisser Sven Svardensvart in den Kampf gegen die Invasionsstreitkräfte des Alien-Diktators Blardax Maldrear. Und hier hat er es dabei trotz der nun drei Schwierigkeitsgrade kaum leichter als anno Disk, denn das Paßwortsystem hat die Konvertierung leider nicht überlebt. Immerhin gibt es Continues und einen tollen Duomodus, was die vier umfangreichen Levels wenn schon nicht einfacher, dann doch zumindest unterhaltsamer macht. Das gilt vor allem dann, wenn die beiden Piloten im Optionsmenü nicht fein säuberlich nach Flugzeugfarbe getrennte Boni wählen, sondern sich um die Extraleben, Bomben, Raketen oder Streuschüsse streiten.

Mit dem Pad fliegt es sich ganz hervorragend, so daß man auf die alternative Maussteuerung getrost verzichten kann. Natürlich ist das Gameplay teilweise schon sehr brutal, aber man sollte sich eben ganz auf das butterweiche Scrolling, die tollen Grafikeffekte, die knackigen Sound-FX und die abwechslungsreichen Gegner konzentrieren. Kurzum, die Todesfee ist auch in ungetunter Form ein heißer Tip für Flinkfinger mit CD-Hangar! (st)

Der Zeppelin hat keine Chance!

BANSHEE
(CORE DESIGN)
BALLER-KNALLER

83% „EXPLOSIV"

GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	68%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	–
DEUTSCH	KOMPLETT

Das sprungstarke Psygnosis-Kätzchen mit den kleidsamen Bermudashorts streift schon eine ganze Weile durch den Amiga-Dschungel – und am CD[32] ist sein Reich sogar noch ein Stück größer!

Immerhin drei zusätzliche Levels befinden sich nun zwischen dem König der Tiere und seinem verschwundenen Kumpel Chris, was natürlich auch allerlei neue Aufgaben mit sich bringt: eine zünftige Schatzhatz etwa, tierische Befreiungen und die Sache mit dem tief in einem Brunnen eingeklemmten Eimer. Dazu taucht auf der Übersichtskarte nun bisweilen auch ein grauer Zylinder auf, der zu einem Hütchen- oder Kartenspiel führt. Das löwenstarke Jump & Run geht also tüchtig verstärkt in die CD-Runde, wo Brian munter durch rund 40 Abschnitte turnt, seine Gegner durch beherztes Draufspringen oder saftige Tatzenhiebe ausschaltet und dabei alle möglichen Extras sammelt. Die drei Bonuswelten und der Wolkenshop, wo man seine Kristalle in Continues, Spezialkräfte oder Zusatzleben investiert, sind ebenfalls wieder mit von der Partie – genau wie die farbenfrohe Grafik der 1200er-Version samt dem flotten Parallax-Scrolling und tollen Zoom- und 3D-Effekten. Per Joypad läßt sich der Leu jedoch viel leichter bändigen als mit dem Stick, und eine Save-Option für drei Spielstände vermag die hier fehlenden Levelcodes bestens zu ersetzen. Neben den passablen Sound-FX gibt's feinste Musik von CD: fast eine Stunde fetziger Techno-Beat, cooler Reggae, karibische Steeldrum-Klänge und melodische Schmusesongs würden fast schon allein den Kauf rechtfertigen!

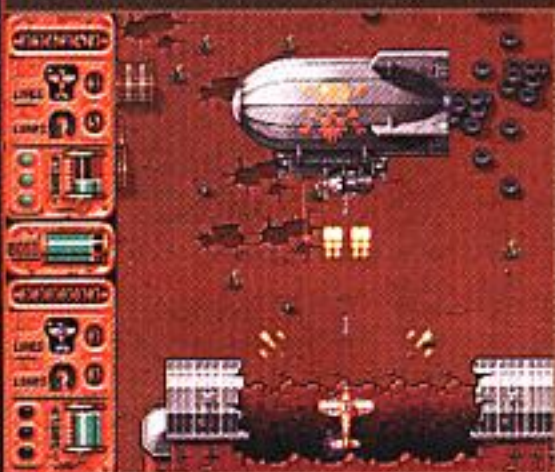
Zum König der Plattformen bringt es Brian aber auch auf CD nicht, dazu fehlt dem grundsoliden Gameplay einfach das entscheidende Plus an Originalität… (st)

Der CD-Löwe ist los…

BRIAN THE LION
(PSYGNOSIS)
JUMP & RUN

80% „TIERISCH"

GRAFIK	80%
ANIMATION	86%
MUSIK	88%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 59,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	3 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Simon the Sorcerer

Auf Diskette bezaubert der Nachwuchsmagier die Abenteurer bereits seit Anfang des Jahres mit unwiderstehlichem Humor – in der neuen CD-Version versprüht er seinen Charme nun via Sprachausgabe!

Bei dem Lärm hilft nur noch der Walkman!

Na, Gollum, Sumpfsuppe gefällig?

Mike Woodroffes schlagfertiger Held trat ein schweres Erbe an: Er mußte mit ebenso brutalen wie erfolgreichen Vorgängern vom Schlage einer „Elvira" bzw. eines „Waxworks" konkurrieren. Sehr zur Freude der Fans tat er dies nicht nur brüllend komisch, sondern auch mit steuerungstechnischen Anleihen bei Lucas Arts. Und damit dürfte Simon auch und gerade auf Schillerscheibe eine große Karriere sicher sein:

Die hier in vornehmstem Englisch vorgetragene Vorgeschichte weiß von einer Märchenwelt voller Trolle, Sumpflinge und schlafender Wachen zu berichten, in der sich der junge Simon zum vollwertigen Zauberer hochzuarbeiten hat. Denn nur so kann er den Magier Calypso aus den Klauen des Oberfieslings Sordid befreien und wieder ins traute Kinderzimmer zurückkehren. Alle per Maus oder Pad eingeleiteten Aktionen quittiert das Plappermaul dabei mit kecken Kommentaren. Egal, ob er nun kurzerhand eine Leiter in seiner Mütze (und damit im Inventory) verstaut oder dem Spieler mitteilt, er wünsche, er hätte sich an seiner Stelle am schwer verdaulichen Sumpfeintopf den Magen verdorben – die Sprüche kommen immer voll gut!

Ein besonderer Genuß sind nun die vielen Multiple-choice-Gespräche mit den Einheimischen, denn die Stimmen passen einfach perfekt zu den Akteuren: So ziemlich jede Figur kann mit eigenem Dialekt und Tonfall dienen, und nie hat man einen Riesen tiefer grummeln oder einen Troll drolliger schimpfen gehört. Als Kehrseite der Medaille hat der des Englischen Unkundige freilich wenig von diesem Sprachwunder, eher im Gegenteil. Weil in teilweise recht schrägem Slang gequasselt wird und die (guten) FX solche Dialoge manchmal überlagern, müssen selbst Fremdsprachentalente immer fein die Ohren spitzen, wenn sie hier nicht vergeblich rätseln wollen. Dummerweise werden die Antworten nämlich nicht zusätzlich in schriftlicher Form am Screen eingeblendet.

Die fein gezeichnete Grafik ist schön wie eh und je, gleiches gilt für die tollen Animationen. Ja, es ist schon ein echter Augenschmaus, wie der jugendliche Held da in seinem Magier-Outfit der Größe X-Large durch witzige Szenarien stolpert und sich während der Denkpausen (die abgedrehten Rätsel sind nicht ohne!) ein paar Songs am Walkman reinzieht, den er genüßlich aus seiner Mütze zaubert. Allerdings fällt der Umgang mit verblödeten Eulen oder streikenden Brückentrollen per Maus um einiges leichter als via Pad. Wer so einen Nager und ausreichend Englischkenntnisse besitzt, wird sich mit der sprechenden Version dieser genialen Märchen-Veräppelung jedenfalls prächtig amüsieren – allen anderen bleibt nur die Hoffnung auf eine deutsche Version, wie sie vorläufig leider nur für den PC erhältlich ist. (ms)

Ein Freund…

…ein GUTER Freund!

SIMON THE SORCERER
(ADVENTURE SOFT)
ADVENTURE-SATIRE

86% „BEZAUBERND"

GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	86%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	87%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

Das richtige Timing ist alles: Gerade haben die „Flintstones" im Kino das Steinzeitfieber wieder kräftig angeschürt, da scheucht auch Core Design seine Neandertaler-Sippe (zurück) auf die CD-Plattformen!

Wie beim bereits auf CD erhältlichen Vorgänger informiert ein Comic-Intro über die Hintergrundgeschichte – diesmal ist der putzige Zeichentrickfilm noch länger ausgefallen und besticht durch schönere Animationen sowie eine glasklare Sprachausgabe. Darin ist zu erfahren, daß der bierbäuchige Ur-Macho Chuck inzwischen Karriere gemacht hat: Er erfand das Automobil, wurde stolzer Vater sowie stolzer Fabrikbesitzer und scheffelte Kohle bis zum Abwinken. Doch ruft der Erfolg auch viele Neider auf den Plan, darunter den Tunichtgut Brick Jagger. Er läßt den vermögenden Geschäftsmann entführen, um ein saftiges Lösegeld zu erpressen. Und so tritt Sohnemann nun in die Fußstapfen seines Papas (der ja einst die gekidnappte Gattin Ophelia befreien mußte), schultert die Keule und macht sich daran, Daddy in sechs mehrfach unterteilten Levels zu suchen...

Trotz ihres verhältnismäßig schlichten Aussehens sind die Einsatzmöglichkeiten der klassischen Neandertalerwaffe hier überaus vielfältig. Mit dem Zahnstocher à la Brork werden nämlich nicht nur aggressive Saurier aus dem Weg geräumt, der raffinierte Knüppel dient zugleich als Fackel, versetzt Felsbrocken oder macht den Weg zu bonigefüllten Gängen bzw. Räumen frei. Außerdem kann Junior sogar daran hochklettern, um so rollenden Felsbrocken und anderen Gemeinheiten auszuweichen. Bisweilen dienen ihm auch kleine Dinos oder Riesenameisen als Reittiere; Trampoline, spuckfreudige Pflänzchen und Muskelmänner sorgen für ungeahnte Höhenflüge des wehrhaften Wickelkindes, und fallengespickte Abgründe überwindet der Mini-Tarzan mit Hilfe von Lianen. Auch sonst muß man auf die genreüblichen Features nicht verzichten: Fette Endgegner finden sich ebenso wie (drei) Bonusspielchen, in denen z.B. zu Fütterungszwecken Äpfel von einem Baum gekloppt werden. Bloß das Sortiment an Sammelobjekten ist etwas spärlich ausgefallen, denn außer punkteträchtigen Bonbons bekommt man höchstens mal ein Extraleben oder ein energiespendendes Milchfläschchen zu Gesicht.

Am Gameplay hat sich somit gegenüber der Disk-Steinzeit rein gar nichts geändert, was auch für die kunterbunte (und deswegen manchmal leider etwas unübersichtliche) Grafik gilt. Aber das flüssige Parallaxscrolling und die hinreißenden Animationen wären sowieso kaum zu verbessern gewesen. Das kleine Kerlchen bekommt man mit dem Pad jedoch einen Tick leichter in den Griff als anno Stick, und neben den hörenswerten Sound-FX ertönen jetzt groovige Musikstücke von der CD. Selbst wenn der Zahn der Zeit inzwischen also schon ein bißchen an dieser witzigen Plattformkost genagt hat, der junge Chuck gehört immer noch zum Besten, was uns die Digi-Prähistorie hinterlassen hat! (st)

Rechts hat Vorfahrt!

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm...

CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK
(CORE DESIGN)
PLATTFORM-ACTION

80% „STEINSTARK"

GRAFIK	80%
ANIMATION	82%
MUSIK	85%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	–
DEUTSCH	ANLEITUNG

Dem Kerl vergeht das Grinsen gleich!

Legacy of Sorasil

Wenn die CD-Version der Diskfassung mit ein paar Monaten Abstand auf dem Fuß folgt, dann sind keine großen Nachbesserungen zu erwarten. Trotzdem ist Gremlins Nachfolger zu „Hero Quest" ein prima Schiller-Rolli!

Ein bis vier Spieler stellen sich für dieses Iso-Abenteuer zunächst mal eine schlagkräftige Viererbande aus dem achtköpfigen Heldenfundus (Zwerg, Magier, Kämpfer…) zusammen. Die Mitstreiter agieren dann zwar unabhängig voneinander, planvolles Teamwork ist aber unverzichtbar, wenn man in den neun in sich abgeschlossenen Kapiteln herausfinden will, warum im Lande Rhia Seuchen und Ungeheuer wüten…

Zu den Einsatzorten oder Warenhäusern gelangt man mittels Klick auf die Landkarte; den Skeletten, Vampiren oder Ghouls geht es dann unter Zuhilfenahme von Icons und Richtungspfeilen rundenweise an den monströsen Kragen. Hilfreich sind dabei nicht nur Zauberkraft und Säbelmacht, sondern auch ein formidables Automapping – schon weil die zahllosen Räumlichkeiten der Schlösser und Kerker trotz ihrer hinterhältigen Bodenfallen und Geheimtüren genauestens auf Waffen, Gold, Heil- und Zaubertränke hin untersucht werden wollen.

Ein Verkehr ist das hier…

Wie zu befürchten, lohnen die Neuerungen kaum den kleinen Zweittest: Bis auf die satteren Farben und eine (noch) schönere Musik gibt es keinerlei Unterschiede zur Urversion. Selbst deren kleine Mängel blieben auf der CD erhalten, denn nach wie vor kann nur zwischen den Kapiteln abgespeichert werden, und die Grafik ist zwar erneut recht hübsch, doch etwas unübersichtlich. Ein spannendes, atmosphärisches, mit dem Joypad gut zu steuerndes und vor allem umfangreiches Fantasy-Rollenspiel ist das Vermächtnis von Sorasil aber dennoch – und als solches eine Rarität am CD^{32}. (md)

THE LEGACY OF SORASIL
(GREMLIN)
ISO-ROLLENSPIEL

72% „FULMINANT"

GRAFIK	72%
ANIMATION	69%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	75%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Out to Lunch

Mindscapes Plattform-Koch hat gar nur ein paar Wochen gebraucht, um vom 1200er in die CD-Pfanne zu hüpfen – entsprechend dürftig sind auch hier die Zutaten ausgefallen, welche die Scheibe von der Disk unterscheiden.

Und wieder befindet sich Pierre le Chef auf einer Gourmet-Welttournee, die ihn nach Griechenland, in die Schweiz, auf die West Indies, nach Mexiko, China und Frankreich führt. Allüberall sind zunächst Käscher, Wurfgeschosse oder Tabasco-Flammenwerfer aufzuklauben, um damit (ersatzweise tut's auch ein Kopfsprung) quicklebendige Eier, Kartoffeln und andere Kochtopf-Deserteure zu betäuben, sie anschließend einzufangen und in einem Käfig zu deponieren. Ist eine vorbestimmte Anzahl beisammen, öffnet sich das Tor zum nächsten der 48 Levels.

Für gepflegte Hektik sorgt dabei ein Zeitlimit ebenso wie im Spielverlauf immer häufiger umherstreunendes Bös-Gemüse, das auf keinen Fall berührt werden sollte – sonst kommt das Sammelgut frei, und die getane Arbeit war für die Katz. Dank des fairen und launigen Gameplays machte die Zutatenhatz auf Disk viel Spaß, und das gilt wegen der gut an das Joypad angepaßten Steuerung auch am CD^{32}. Doch während die bunten Backgrounds und das sanfte Parallax-Scrolling die Möglichkeiten eines A1200 recht gut repräsentierten, liegt die CD-Power hier völlig brach: Es gibt weder ein Movie-Intro noch 16-Bit-Musik (die Soundbegleitung ist aber trotzdem nicht übel) oder sonstige Neuerungen zu vermelden. Und damit ist Out to Lunch auf CD halt wenig mehr als ein Hüpfical unter vielen. Allerdings eines, das seine(n) Spieler mit einem abwechslungsreichen Levelaufbau, Bonusstages und nicht zuletzt einem Duo-Modus (hintereinander) zu motivieren weiß. (rl)

Schmeckt genau wie auf Diskette…

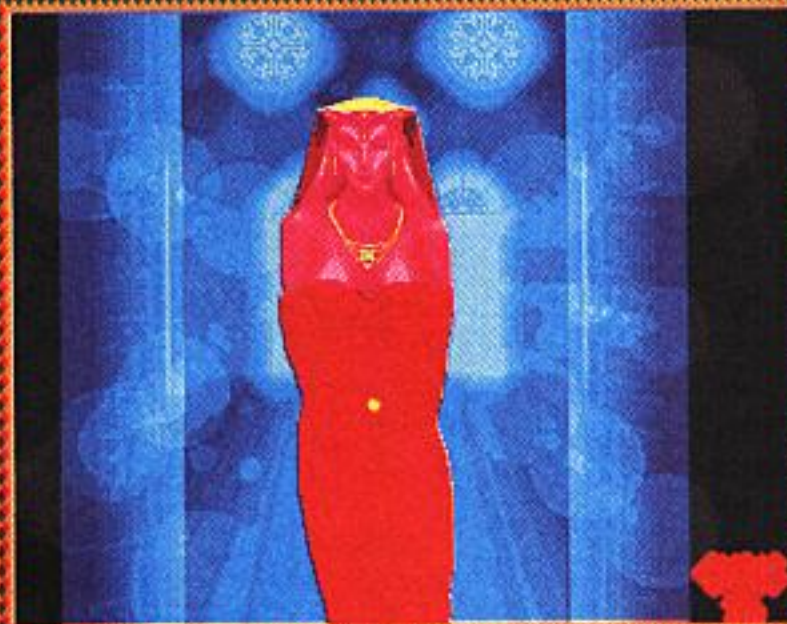
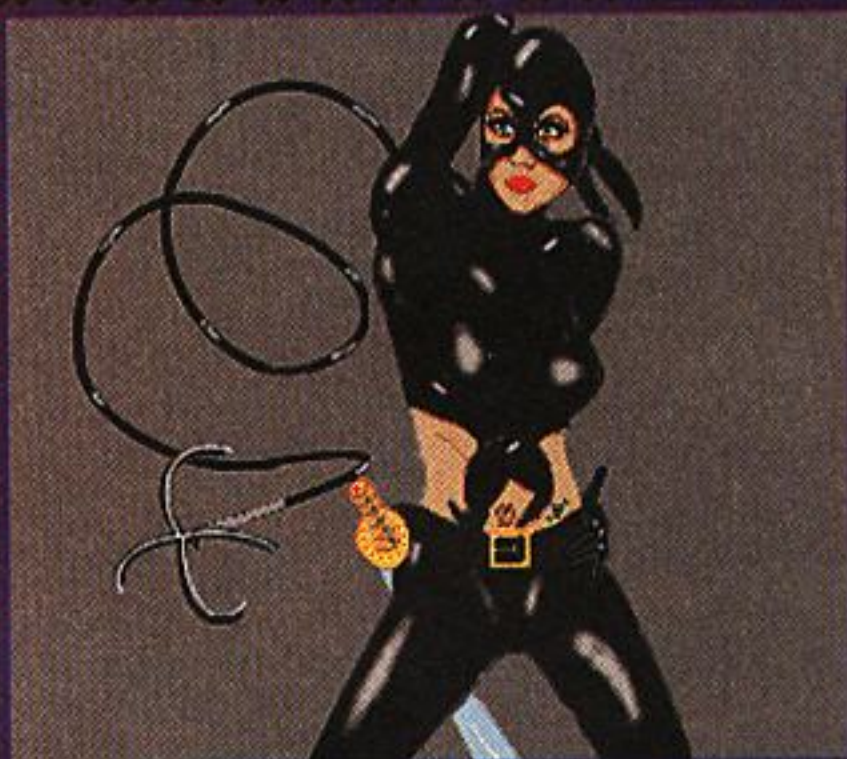
OUT TO LUNCH
(MINDSCAPE)
PLATTFORM-EINTOPF

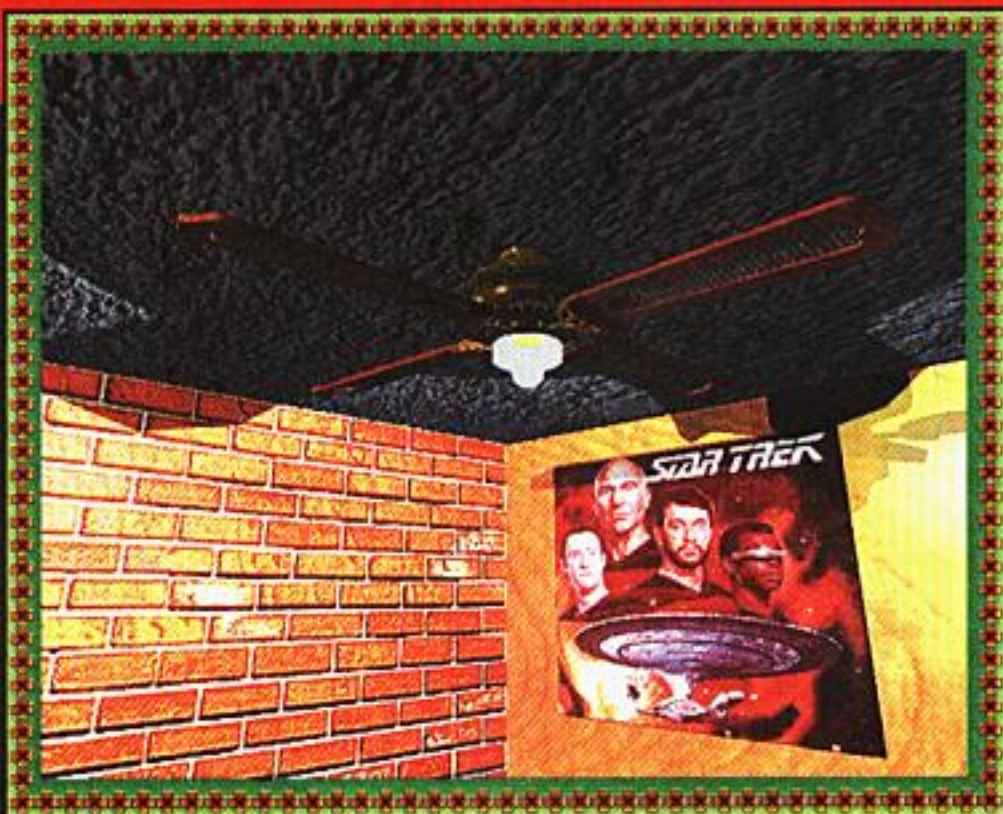
73% „GAR"

GRAFIK	72%
ANIMATION	70%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	74%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,–

EINGABEMEDIUM	PAD/2 BUTTON-STICKS
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Joker Galerie

Dieses mitternächtliche Szenario mit dem treffenden Namen „Midnight" hat Thorsten Hary aus Ommersheim mit DPaint auf seinem 500er erstellt. Bravo, Thorsten, aber jetzt marsch ins Bett…

Diese waschechte Prinzessin in 32 Farben und dem Format 320 x 256 verdanken wir Christoph Jaszczuk aus Plaidt und seinem A500 samt DPaint IV. Hey, die Hübsche ist genau unsere Kragenweite!

Robert Hazivar aus Wien hat eine tolle Freibeuterin am Haken – oder ist es genau umgekehrt? Egal, von dem Mädel würde sich wohl selbst Oberpirat Sid Meier gerne einfangen lassen!

Der Automatenknüller „Samurai Showdown" auf dem Amiga? Leider nur bei Michael Huberts aus Hildesheim! Einfach toll, auch wenn die Animationen etwas sehr langsam sind…

Markus Kuhnen aus Essen verschwitzt keine Folge mit der Enterprise – weil sein mit Reflections 2.5 und DPaint AGA modelliertes A1200-Zimmer neben dem passenden Poster auch einen fetten Ventilator hat.

Im Herbst fallen nicht nur die Blätter und das Thermometer – sondern unseren Künstlern auch jede Menge tolle Kreationen ein. Daher dürft Ihr Euch diesen Monat wieder an besonders schönen Exponaten ergötzen!

MIT HITZEFREI IST'S JETZT VORBEI!

Dieser „Wasserfall" rauscht über DPaint IV AGA und am 1200er von Andreas Dommes aus Wernigerode. Noch vor wenigen Wochen waren die Temperaturen in unseren Büros so, daß wir am liebsten in das Bild gekrochen wären…

Während der sommerlichen Doppelausgaben hatten die Talente unter Euch genug Zeit zum Faulenzen, und Ausreden wie „Es war sooo heiß, daß mein Amiga verglüht ist!" oder „Meine Farben sind in der Sonne eingetrocknet!" gelten schon lange nicht mehr. Was dagegen immer noch gilt, ist dies: Hantiert mit Malpötten, Maus, Bleistift oder dem Schnitzmesser, nur SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT muß das Ergebnis sein, wenn es eine Chance haben soll, hier dem Publikum vorgestellt zu werden. Wenn Ihr uns verratet, mit welchem Malprogramm und auf welchem Rechner die Digi-Kunst (so was bitte auf Disk schicken) entstanden ist, freut uns das, und falls Rückporto beiliegt, geben wir sie sogar zurück! Die Kunstkenner des Verlages erreicht Ihr wie immer unter:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Diese beiden Typen zeichnete Karsten Schreurs aus Niederkrüchten. Alle Ähnlichkeiten mit Brork und sonstigen Joker-Mitarbeitern sind doch hoffentlich rein zufällig, oder?

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Bildredaktion
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Impressions

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (I/94)
Verbreitung: 93.167

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

WAS MACHT EIGENTLICH

Die Österreich-Division von Alcatraz: Andreas, Chris, Miguel und Lukas

Diskmag à la Alcatraz: Compass

Vielleicht sollte die Frage diesmal eher lauten: Wer ist eigentlich Alcatraz? Bisher hat die internationale Truppe nämlich „nur" tolle Demos produziert – zusammen mit Max Design wollen vier Österreicher daraus nun die Kommerzwelt erobern!

Der Startschuß in die Marktwirtschaft fällt mit dem Actionadventure „Cedric", von dessen Qualität man sich anhand des Previews in dieser Ausgabe überzeugen kann. Dahinter steckt der Austria-Flügel des insgesamt zwölf Mann starken Alcatraz-Teams, dessen übrige Mitglieder sich aus Norwegen, der Schweiz, England und Deutschland rekrutieren. Zu den Frühwerken der Truppe zählen die Bildersammlung „Museum" und das Diskmag „Compass", später haben sich Christopher „Quedex" Dissauer, Andreas „Poseidon" Oberdorfer, Miguel „Pigment" Marn und Lukas „Van Gogh" Angermayer vorwiegend mit heißen Intros einen Namen in der Szene gemacht – alles unter dem Wimpel der Legalität, mit Raubkopien haben die Jungs nichts am Hut.

Wir sprachen mit dem 20jährigen Chris über die Zukunftspläne der Shooting-Stars von Alcatraz…

?: *Chris, stell dich und deine Crew am besten erst mal unseren Lesern vor.*

CD: Also, Andreas und ich kümmern uns um den Code, Miguel schwingt den digitalen Pinsel, und Lukas bedient die Raytracer-Software – für die Musik engagieren wir meist jemand von außerhalb. Kennengelernt haben wir uns beim Amiga-Stammtisch, der seit Jahren alle zwei Wochen in Graz stattfindet. Daran nehmen nicht bloß Szene-Freaks aus unserem Kreis teil, sondern auch Professoren und Fernschleute; es ist eine bunt gemischte, richtig gemütliche Runde.

?: *Klingt nett! Haben die Profis dort euch dazu bewogen, euch von der Demoszene ab- und der kommerzielle Gamesware zuzuwenden?*

CD: Nun, wir wenden uns ja nicht von der Szene ab, denn tatsächlich arbeiten Lukas und Andreas momentan an einem neuen Demo. Bis Ende des Jahres soll es fertig werden, dann bekommt ihr es als erste für die Demo-Galerie – versprochen! Nein, die Idee zu „Cedric" kam uns vielmehr beim Zocken von „Lionheart"; wir hatten einfach das Gefühl, so was viel besser hinkriegen zu können. Deshalb sollte „Cedric" zuerst auch ein reines Jump & Run werden, doch das schien uns bald zu langweilig, weshalb wir jetzt Adventure-Elemente einbauen.

?: *So ein Actionadventure gestaltet sich vermutlich erheblich arbeitsintensiver als ein Demo, oder?*

CD: Das kann man wohl sagen! Insgesamt zieht sich die Arbeit bereits über ein Jahr hin, denn wo man sich bei einem Demo als Programmierer allein auf die technische Seite konzentrieren kann, erfordert ein komplettes Spiel ein Maximum an Ausdauer. Neben spektakulären Optik-FX muß man dabei halt auch Rücksicht auf tausend andere Dinge nehmen, etwa Gameplay und Steuerung.

?: *Wie seid ihr dann auf Max Design gekommen, und beschränkt sich eure Zusammenarbeit auf dieses eine Projekt?*

CD: Von „Cedric" haben wir einen fertigen Demolevel an Max Design geschickt, und

Eines der Frühwerke: die Museum-Slideshow

ALCATRAZ?

GESPRÄCHE MIT PROMINENTEN VON GESTERN, HEUTE UND MORGEN

der stieß eben auf Gefallen. Mittlerweile konvertieren wir für die Jungs auch deren Wirtschaftssimulation „Oldtimer" für den Amiga und das CD32. Dabei wird der Spieler quasi den Werdegang des Automobils von Beginn an nachvollziehen können, er muß Fabriken errichten und managen, Fahrzeuge entwerfen, bauen und verkaufen. Alles in allem ist es eine höchst komplexe Geschichte mit Anleihen bei „Sim City" und „Rüsselsheim", aber deutlich schöner präsentiert.

?: *Apropos Präsentation – worin werden sich Disk-Fassung und CD-Version unterscheiden?*

CD: Nun, für die Diskette werden wir den eingebauten Lexikonteil erheblich reduzieren müssen, aber am CD32 bleiben der voll animierte Fahrzeugkatalog und die alten SW-Filmchen in bester Qualität erhalten. Dort und am A1200 darf man sich auf weitere Schmankerl freuen: Wir wollen mehr Farben und eine zusätzliche Parallax-Ebene einbauen, außerdem wird es allein hier Autorennen durch astreine Voxelspace-Landschaften geben. Vergleichbares gab's bislang bloß am PC zu sehen!

?: *Auf eine derartige Programmierleistung darf man gespannt sein. Die Erfahrung hast du ja, aber wie hast du dir dein Können überhaupt angeeignet?*

CD: Ich bin reiner Autodidakt, hab' also vor rund elf Jahren am C64 erste Schritte in Basic unternommen und bin dann nach zwei Jahren auf Assembler umgestiegen. Wir hatten nämlich bei uns im Dorf fünf Freaks und haben uns gegenseitig durch immer neue Demos zu immer besseren Leistungen angestachelt. Dann kam der Amiga, und da macht das Coden halt wesentlich mehr Spaß als auf einer DOSe. Inzwischen bin ich bei einem 1200er mit Festplatte, 6 MB RAM und einem Devpac-Assembler angelangt, was eine prima Entwickler-Plattform darstellt.

?: *Demnach war das Programmieren bisher wohl eher ein Hobby, soll es in Zukunft ein Beruf werden?*

CD: Solchen Zukunftsplänen macht zur Zeit die Situation bei Commodore einen Strich durch die Rechnung, denn wir sind nun mal auf den Amiga geeicht – es hängt also viel davon ab, wie es mit Commodore weitergeht. Ohnehin studiere ich im Moment, und zwar Telematik, eine Kreuzung zwischen Informatik und Elektrotechnik, wie sie in Deutschland als Fach nicht existiert. Später würde ich gerne Computer verlöten oder ins Chipdesign einsteigen, so ähnlich, wie das Teams bei großen Arcadeherstellern à la Sega tun. Man ist dann nicht mehr so an eine vorgegebene Hardware gebunden und kann, wenn man etwa eine tolle 3D-Knallerei entwerfen will, ganz einfach den passenden Chip bauen…

?: *Da sage noch mal jemand, Österreich wäre der Entwicklung hinterher! Wie sieht denn bei euch so die Szene aus?*

CD: Außer Alcatraz gibt es noch ein paar Gruppen aus der illegalen Raubkopierer-Ecke, zudem tummeln sich einige Mitglieder der Energy-Crew in unseren Bergen – gerüchtehalber war davon zu hören, daß sie ebenfalls an einer Wirtschaftssimulation arbeiten. Ganz witzig sind noch die paar Leute, die sich eine Kopierstation für das Super Nintendo zugelegt und diese mit ihrem Rechner verkabelt haben. Auf diese Weise haben die Jungs nun nämlich die Möglichkeit, die Konsole mit selbstgestrickten Programmen zu füttern, darunter einige echt brauchbare Demos! Obwohl dabei eigentlich legal gearbeitet wird, läuft die ganze Sache ziemlich unter der Hand ab, denn Nintendo geht gegen alle nicht offiziell lizenzierten Projekte sehr rigoros vor.

?: *Genauso rigoros kommen wir langsam zum Ende und damit zu unserer traditionellen Schlußfrage bezüglich der Alcatraz-Hobbies.*

CD: Tja, wir lieben so das Übliche: Kneipen, laute Musik, schöne Frauen und schnelle Autos – nicht unbedingt immer in dieser Reihenfolge, aber so in etwa. Ach ja, und natürlich steigen wir öfter mal aufs Snowboard, schließlich bieten sich rund um unsere Heimatstadt Schladming haufenweise verschneite Gelegenheiten für flotte Talfahrten.

?: *Na, dann bleibt uns wohl nur noch, dir und deinen Leuten zu wünschen, daß der berufliche Weg weiterhin nicht tal-, sondern flott aufwärts geht! (rl)*

Bunt, actionreich und abenteuerlich: Cedric

Erste Bilder von Oldtimer

Bunny tanzt den Rock'n'Roll auf dem 1200er... ...und dem 500er

Bei Titus weiß man, wie der Hase läuft: Nach zwei Plattform-Ausflügen hat die französische Softwareschmiede die betagten „Blues Brothers" nun in Rente geschickt – und ein blaues Karnickel als Nachfolger eingesetzt!

Elender Flattermann...

Wer wird denn gleich die Ohren hängen lassen?

Der letzte Stamm freier Langohren befindet sich in einer akuten Notlage, neigt sich der Möhrenvorrat doch rapide dem Ende zu. Also wird Quik, der schnellste Hasenfuß weit und breit, ins ferne Land des Zauberers geschickt, um dort ein magisches Samenkorn aufzutreiben...

Den unendlichen Karottenvorrat vor Augen, hetzt das Karnickel nun stickgesteuert durch vier mehrteilige und weitverzweigte Levels, in denen meist horizontal gescrollt wird. Es geht durch Wald und Wüste, Meer und Eis, wobei allerorten Feinde, Höhlen und Hindernisse warten. Verschnaufpausen zum Betrachten der hübschen Landschaften sind da nicht eingeplant, denn ein gnadenloses Zeitlimit drängt, während die im Weg stehenden Gegner überhoppelt, umgerannt bzw. umgerollt oder mit einem gezielten Sprung attackiert werden. Sobald nämlich eine Schlange, ein Wüstenfuchs oder Eisbär den (Hasen-) Braten riecht, ist der Energievorrat in Gefahr – zum Erhalt der drei Bildschirmleben sind somit die herumliegenden Herzen ebenso wichtig wie frisches Wasser und Futter. Wie gut, daß so mancher verschiedene Widersacher Speis und Trank hinterläßt!

Bloß vertragen einige der Gegner mehrere Hiebe, andere sind gar gänzlich unbesiegbar. Und selbst Zeit zum Weiterspielen muß erkämpft werden, indem Quik in einer Parallelwelt (sprich: vertikal scrollende Extra-Abschnitte) sogenannte „Qronos" findet, die eifersüchtig von einem besonders schrägen Vogel bewacht werden. Glücklicherweise ist der Weg dorthin mit Hinweispfeilen und Statuen halbwegs vernünftig ausgeschildert, ansonsten muß unser Langohr jedoch weitgehend ohne Unterstützung zurechtkommen. Im Falle eines Ablebens bedeutet das beispielsweise den Neubeginn am Anfang des gerade bereisten Levels.

Technisch ist die Hasenwelt in Ordnung, schon weil das Programm automatisch den Chipsatz des 1200ers erkennt und mit feinem Parallaxscrolling honoriert. Die Animation des Hauptdarstellers ist auf allen Amigas gleichermaßen prima gelungen (etwa wenn Quik getroffen am Boden liegt und die sprichwörtlichen Vöglein zwitschern hört), und die Sounduntermalung geht auch ganz in Ordnung. Daß dieses Jump & Run trotz manch netter Idee, dem abwechslungsreichen Leveldesign und der fairen Steuerung kein Überhammer ist, liegt daher wohl eher in der Natur der Sache: Bei der aktuellen Plattform-Schwemme ist die Innovation ja schon längst auf der Strecke geblieben...

Wer also noch ein knuddeliges Hüpfical sucht, dessen Schwierigkeitsgrad selbst auf der leichtesten Stufe nicht ohne ist, der darf diesen Hasen getrost in den Disktopf werfen – Levelcodes beugen dabei ja den ärgsten Verdauungsschwierigkeiten vor. (ms)

QUIK (TITUS)	
HOPPEL-AKTSCHN	
72% „HASENREIN"	
	STANDARD/AGA
GRAFIK	74%/76%
ANIMATION	75%
MUSIK	66%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	70%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	1 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

Die Eiswüste lebt!

Wenn man keine neuen hat, dann sind die alten Spielideen automatisch die besten, stimmt's? Und die zu diesem 3D-Rennen ist steinalt, handelt es sich dabei doch schlicht um eine Art Comic-Remake von „Buggy Boy".

In Grandslams Variante darf man also weder die sieben verrückten Vehikel noch deren Piloten sonderlich ernst nehmen, denn hier kämpfen Gestalten wie die Dodgy Dinos, Eric der Eskimo oder die kapriziöse Loretta Lamour um den Siegerpokal. Um ihn in die Finger zu kriegen, sind sieben Rennen zu fahren, in denen die Fairneß stets der Verlierer ist…

Anders gesagt: Auf der Strecke herumliegende Sterne verwandeln sich nach dem Aufsammeln umgehend in Raketen, Minen, Öllachen oder ähnliche Hilfsmittel, um die Konkurrenz auszuschalten. Für ausgleichende Gerechtigkeit sorgen indessen Naturkatastrophen wie über den Kurs kullernde Schneekugeln, Schlammpfützen und hyperaktive Haartrockner, die allen Boliden das Leben gleich schwer machen – jeder Kontakt kostet den Piloten Zeit und den Wagen Kraft. Um dennoch den zur Qualifikation für das nächste Rennen erforderlichen dritten Platz zu erreichen, haben die Programmierer auf den Strecken etwas Geld verstreut, das in eingesammelter Form für bessere Motoren, eine Panzerung oder neue Reifen gut ist.

Für Notfälle gibt es drei Continues und für gesellige Driver eine Duell-Option am Splitscreen; ansonsten aber wenig Spektakuläres: 3D-Grafik haben wir vor Jahren schon hübschere gesehen, und Musik bietet nur der Titel; während der Rennen müssen Rumpel-FX genügen. Auch die Steuerung ist eher schwammig, vor allem das Auslösen der Waffen zerrt an den Nerven. Aber vielleicht kann man für knapp 70 Mäuse auch nicht viel mehr erwarten? (mic)

So sieht also das „größte Rennerlebnis aller Zeiten" aus…

BUMP 'N' BURN
(GRANDSLAM)
GAUDI-RENNEN

60% „LAU"

GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	68%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	6	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Auf der DOSe konnte man mit dieser Weltraumballerei ja zur Not noch leben, doch die nun vorgelegte Amiga-umsetzung des Low Cost-Games wird dem Dongleware-Label kaum neue Anhänger verschaffen…

Wieder einmal dürfen wir Mutter Erde vor der drohenden Vernichtung durch einen bösen Imperator und seine Alien-Horden bewahren. Die fünf Levels umfassende Mission führt uns dabei durch eine der übelsten Gegenden in der vertikal scrollenden Galaxis: die künstliche Raumzone Arya Vaiv, wo bis zum Happy-End geballert wird, was der Laser hergibt.

Leider hat man die knallharte PC-Version bei der Konvertierung so weit entschärft, daß das Alienabmurksen nun fast schon zum Kinderspiel geworden ist. Trotz der reichlich vorhandenen Gegner geht's hier in beiden Schwierigkeitsgraden die meiste Zeit recht gemächlich zu, mit den drei Bildschirmleben kommt man daher problemlos aus. Diverse Boni stocken derweil das Punktekonto auf, bescheren dem Spieler Extraschiffe, mehr Feuerkraft oder höhere Geschwindigkeit. Die nicht gerade überwältigende Grafik würde dabei ja noch angehen, aber das teilweise extreme Ruckeln des Scrollings und die endlosen Nachladezeiten hätten wirklich nicht sein müssen. Auf Sound-FX wurde komplett verzichtet, aus den Boxen ertönt nur ein einziges Musikstück, das besser zu einem niedlichen Jump & Run passen würde. Immerhin geht die Steuerung per Stick und Nager gleichermaßen locker von der Hand, und die zehn erfolgreichsten Helden dürfen sich in der Highscoreliste verewigen – was auf dem A1200 allerdings gleich zum Totalabsturz führt…

Der langen Rede kurzer Sinn: Selbst wenn man es bloß als Trainingseinheit für die wahren Genre-Knaller ansieht, ist das so günstig erscheinende Game noch zu teuer! (st)

Ein Sonntagsspaziergang…

ARYA VAIV
(DONGLEWARE)
BALLER-ACTION

44% „NIVEAULOS"

GRAFIK	59%
ANIMATION	48%
MUSIK	49%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	42%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 39,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	HIGHSCORES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Hanse

Die Expedition

Wer segelt so spät durch Nacht und Wind? (A1200)

Was Starbyte bei „Rings of Medusa Gold" recht war, kann Ascon bei Ralf Glaus Handelsklassiker nur billig sein: Auch diese mittlerweile sieben Jahre alte Simulation wurde in zeitgemäßer Präsentation neu aufgelegt.

Nur vier Wochen nach den PC-Hanseaten verschlägt es nun also auch die Amiga-Kaufleute wieder ins mittelalterliche Lübeck, wo sechs von ihnen (Nachzügler dürfen auch später noch einsteigen) fünf Generationen lang Zeit haben, es durch erfolgreiches Wirtschaften, gezielte Familienplanung und großzügige Spendenpraxis zum hiesigen Oberbürgermeister zu bringen.

Im Mittelpunkt des rundenweise organisierten Geldscheffelns steht nach wie vor der Salzhandel an acht Nord- und Ostseehäfen: In der Heimat belädt man seine Schiffe mit dem weißen Gold und schickt sie zu einer anderen Stadt, um dafür Wolle, Pelze, Honig etc. einzutauschen. Zurück in Lübeck verhökert man alles zum aktuellen Marktpreis. Über den Profit entscheidet aber auch die Menge der angelieferten Waren, und die hängt wiederum stark von der (vierstufigen) Windstärke während der Überfahrt ab. Wer es also nicht wie die EG machen und seine Güter ins Meer schütten will, der holt beim örtlichen Wahrsager eine Wetterprognose ein, die natürlich kostet. Außerdem kann man seine Pötte in der Lübecker Werft reparieren lassen und neue in Auftrag geben.

Salzkohle in Massen (A500)

Dringend anzuraten ist die Ausstattung der Handelskontore mit (bis zu 20) Kanonen. Bei einem Überfall der bösen Konkurrenz postieren und laden dann zunächst beide Seiten ihre Geschütze, und es folgt ein vollautomatischer Schlagabtausch mit abschließender Gewinn- und Verlustrechnung. Gewinnbringend könnten auch Spenden und insbesondere Heiratsangebote sein, denn die daraus resultierenden Bälger werden nicht mehr einfach nur als Erben eingesetzt – man kann sie auch bei einem von drei Hauslehrern (Krämer, Offizier, Seebär) ausbilden lassen, ihnen später ein paar Schiffe spendieren und sie auf Expeditionen schicken. Damit hat dann der Untertitel seine Berechtigung und der Spieler vielleicht bald ein paar neue Absatzmärkte. Bei der Finanzierung solch teurer Unternehmen hilft die Hausbank gerne weiter, zudem kann mit den Firmenanteilen aller Mitspieler spekuliert werden. Im Vergleich mit dem Vorgänger fällt besonders die animationsarme, aber schön gezeichnete Grafik positiv auf; am 500er ist sie allerdings etwas bläßlich. Dagegen hat sich inhaltlich bis auf die Expeditionen der Nachkommen und die 150 neuen Zufallsereignisse nichts getan. Die Handlungsmöglichkeiten sind daher aus heutiger Sicht doch arg begrenzt, speziell, wenn man an den „Patrizier" aus demselben Hause denkt. Trotzdem entfaltet Hanse gerade in geselliger Runde immer noch den alten Charme, was nicht zuletzt an der gelungenen Maussteuerung und der harmonischen Musikbegleitung liegt – und wohl auch ein bißchen am günstigen Preis. (md)

Die Hanseaten-Hochburg am 500er…

…und Lübeck im AGA-Look

Die lieben Kleinen (A1200)

HANSE – DIE EXPEDITION
(ASCON)
HANDELSSIMULATION

70% „KLASSISCH"

	STANDARD	AGA
GRAFIK	70%	73%
ANIMATION	39%	
MUSIK	68%	
SOUND-FX	41%	
HANDHABUNG	75%	
DAUERSPASS	69%	

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,–

SPEICHERBEDARF	1 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2/3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

STERN SIEDLER

Sterntaler & Co.

Wißt Ihr, wie viele Sternlein stehen? Nun, am Himmel sind es wohl ziemlich viele – im neuen Strategical von Oase sind es ziemlich exakt 50. Und die warten nun samt ihren bis zu acht Planeten auf einen Eroberer…

In jedem dieser Sonnensysteme (= Levels) tritt der Spieler als Chef einer irdischen Kolonie gegen die Einheimischen an, deren Steuerung dem Rechner obliegt. Als erstes wäre dabei auf der Startwelt für wirtschaftliche Ordnung zu sorgen: Viele Siedler mögen zwar viele Steuertaler einbringen, fressen dafür aber auch viel und verbrauchen viel Energie. Andererseits sind neue Technologien oft sehr ertragreich, doch was nützt's, wenn man sie mangels finanzieller Mittel und/oder Rohstoffen nicht realisieren kann? Soviel zur Detailarbeit, denn im Groben geht es darum, Kampfroboter zu bauen, sie auf Nachbarwelten zu beamen und diese so zu erobern – tunlichst ehe man selber niedergemacht wird. Auch dabei ist Umsicht geboten, schmelzen doch die Blei-Blechs in heißen Gefilden dahin, während etwa Eisenrobbis in feuchter Umgebung oft und gerne rosten. Da alle Entscheidungen im Einklang mit der rasant tickenden Echtzeituhr zu treffen sind, bricht schnell Hektik aus; besonders wenn man mehrere Planeten gleichzeitig zu verwalten hat. Wer dennoch als Sieger endet, darf per Paßwort den nächsten Level in Angriff nehmen, um dort vielleicht völlig andere Wege gehen zu müssen.

Die teils animierte Optik ist ganz nett, der Sound trotz sparsamster FX aufrüttelnd und die Maussteuerung problemlos; nur die Anleitung kann nicht recht überzeugen. Aber der Preis und vor allem das Gameplay sind nicht übel, erinnert das Spiel in seinen besten Momenten doch ein wenig an selige „Populous"-Zeiten… (jn)

Das Kommandopult des Sternengleiters

STERN SIEDLER
(OASE)
STERNEN-STRATEGIE

69% „TURBULENT"

GRAFIK	57%
ANIMATION	52%
MUSIK	78%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	70%

FÜR GEÜBTE

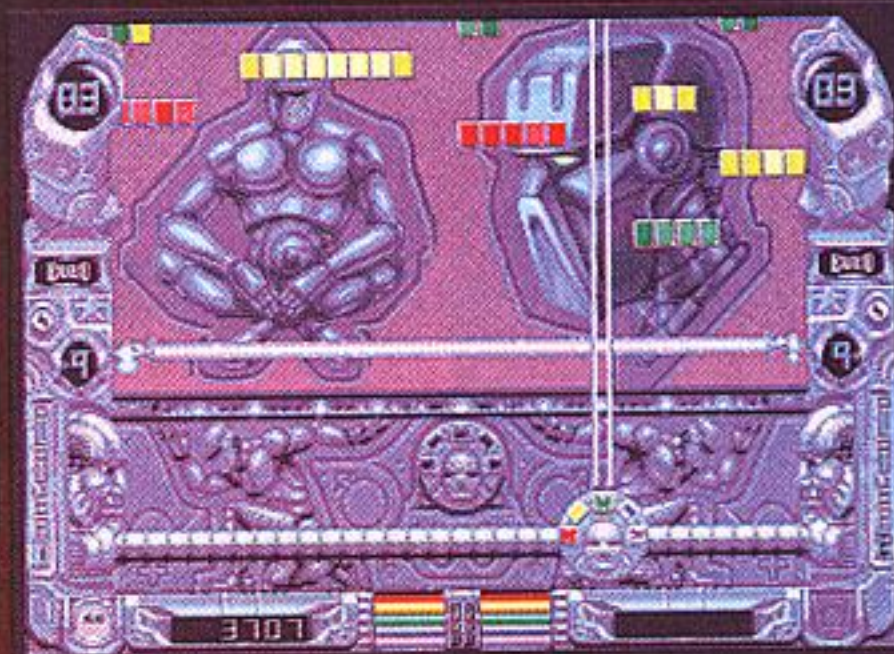
PREIS	DM 49,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSW.+HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

VITAL LIGHT

Licht aus!

Der Ideenfundus von Klassikern wie „Tetris" und „Logical" ist schon so oft geplündert worden, da kommt es auf einmal mehr nicht an – nach diesem Motto gestaltete man bei Millennium eine neue Hektik-Tüftelei.

Immerhin sind hier ein bis acht Spieler gefragt, wenn es darum geht, von oben ins Bild sinkende Würfelketten von fünferlei Farbe und zweierlei Helligkeit durch Vereinheitlichung zur Explosion zu bringen, bevor sie einen tödlichen Energiebalken erreichen. Man darf sich 80 Levels lang also solo oder im Turnier langweilen… Wenn man nämlich allein vor dem Screen hockt und eine Trommel am unteren Bildrand entlangbewegt, um damit die Kettensegmente anzuvisieren, ist das ziemlich einschläfernd – wenn es hingegen zwei Spieler im Duell versuchen, behindern sie sich oft gegenseitig. So eine Trommel verfügt über fünf (Farb-) Kammern, die mit einem der beiden Feuerknöpfe am Joystick rotiert werden. Der aufs Korn genommene Block wird dann mit dem zweiten Knöpfchen umkoloriert, auf daß einfarbige Ketten verschwinden. Sollte das nicht gelingen, ehe der waagerecht über die untere Bildschirmhälfte verlaufende Energiebalken erreicht ist, gibt's erst mal Punktabzug; im Wiederholungsfall dann das Game Over.

Mit ausreichend Zählern auf dem Konto steht der nächste Abschnitt an, wo es wieder einen Tick hektischer zugeht. Natürlich ist das ziemlich öde, woran weder die punkteträchtigen „Joker" noch die vorübergehende Blockade der Trommel(n) durch einen gelegentlich auftauchenden Sperrstift etwas ändern. Abgesehen vom netten Intro ist die Präsentation trotz wechselnder Hintergründe ebenso dürftig wie das abwechslungsarme Gameplay, weshalb dieses Lebenslicht in Wahrheit allenfalls eine Sparflamme abgibt. (md)

Ein Lebenslicht für Scheintote?

VITAL LIGHT
(MILLENNIUM)
FARB-KNOBELEI

41% „SCHNARCH…"

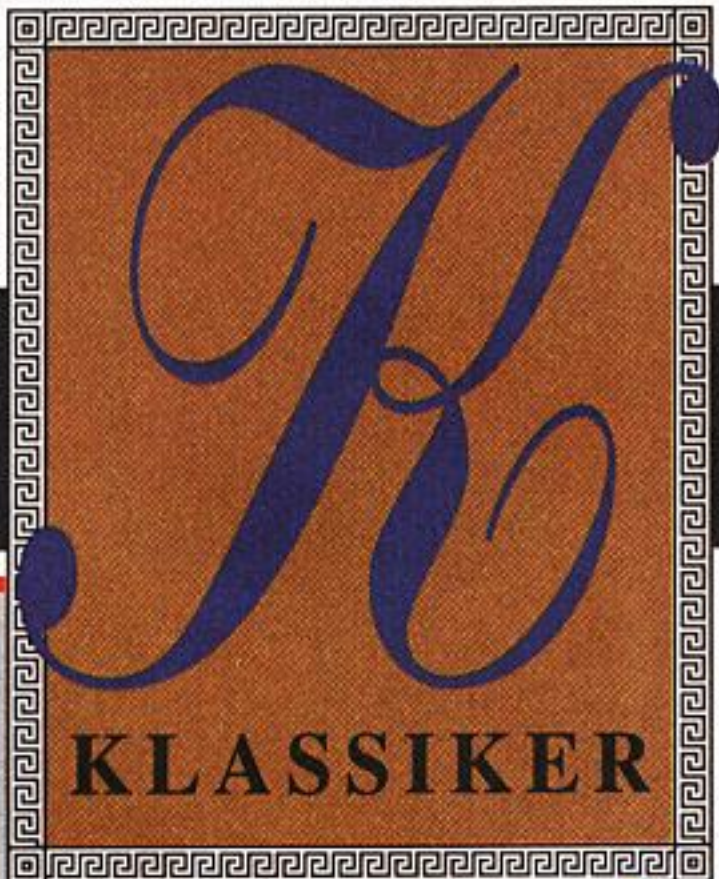
GRAFIK	46%
ANIMATION	38%
MUSIK	58%
SOUND-FX	55%
ANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	38%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	NEIN

Als Software 2000 anno 1989 den „Ur-Bundi" veröffentlichte, hatte man sicher auf Erfolg gehofft – doch mit zwei echten und einem Quasi-Nachfolger sowie den höchsten Verkaufszahlen der deutschen Spiele-Geschichte konnte damals wohl keiner rechnen!

Denn das Genre der Stratego-Kicker wurde schließlich nicht in Eutin erfunden, mit englischen Titeln wie z.B. Kevin Toms' legendärem „Football Manager" traf das Programm vom Start weg auf ernstzunehmende Konkurrenz. Daß der Bundesliga Manager als einer der ersten seiner Art auf deutsche Verhältnisse zugeschnitten war, ist dagegen unstrittig; daß er das Genre auf praktisch allen relevanten Systemen revolutionieren sollte, zeigte sich erst später. Zunächst schien das praktisch nur aus einem kurzen Titelsound, Stadionraunen, Tabellen und Datenscreens bestehende Spiel nämlich sang- und klanglos unterzugehen – bis sich schließlich durch Mund-zu-Mund-Propaganda die beträchtliche Qualität dieser Simulation (z.B. war die Mehrspieler-Option damals ein echtes Novum) herumsprach:

Man startete bei den Amateuren, wo der reine Kampf um gute Tabellenplätze gar nicht mal sooo hart war, ließen sich die Kicker doch in vier Trainingslagern auf Vordermann bringen. Außerdem alterten die Burschen damals noch nicht, so daß den Trainer keinerlei Zwänge zu überstürzten Personalwechseln trieben. Das ganz große Plus des Games bestand aber neben dem kompletten Pokalprogramm und vielfältigen Tabellen zu Gegenwart und Vergangenheit des Lieblingsclubs in der lange Zeit unerreicht flexiblen Mannschaftsaufstellung per „Rasen-Schachbrett". Außerdem steckte so mancher Teufel in den Finanzdetails, denn wer es nicht verstand, durch Stadion-Ausbau, angemessene Eintrittspreise und sparsame Ausgaben das materielle Unterfutter zu garantieren, den holte, wie das Game-Cover süffisant formulierte, in der Tat bald der Gerichtsvollzieher. Während der Begegnungen sah man lediglich ein symbolisches Spielfeld, über das ein laufender Ball hin und her hetzte. Selbst damaligen Optik-Ansprüchen wurde das kaum gerecht, dennoch starrte man wie hypnotisiert auf den Monitor und harrte gebannt der Tore, die da fallen oder auch nicht fallen sollten…

In Cheater-Kreisen war das für die Verhältnisse seiner Zeit erstaunlich komplexe Programm übrigens vor allem wegen seines „Mogel-Gurus" gefürchtet, der jeden echten oder vermeintlichen Betrugsversuch mit Geldstrafe und schließlich gar der Zerstörung des Spielstandes ahndete – nichtsdestotrotz verteidigte der Manager seinen inoffiziellen Titel als Deutscher Meister (sogar unser Kicker-Cup basiert schließlich auf diesem Game), bis sich Ende 91 der professionelle Nachfolger aus demselben Hause auf den Spitzenplatz setzen konnte. Die Bundi-Väter Werner Krahe und Jens Onnen festigten dann ihren Ruhm mit dem sehr ähnlichen „Eishockey Manager", und ihrem jüngst erschienenen „Bundesliga Manager Hattrick" gelang gar das Kunststück, noch vor Auslieferung (also allein durch Vorbestellungen) einen neuen Verkaufsrekord aufzustellen! (jn)

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
88%		64%
24%	GRAFIK	11%
12%	ANIMATION	4%
42%	MUSIK	28%
28%	SOUND-FX	14%
86%	HANDHABUNG	80%
91%	DAUERSPASS	69%
	FÜR GEÜBTE	

Hier findet Ihr in alphabetischer Reihenfolge kritische Kurztests zu jenen preiswerten Spielesammlungen, die man derzeit in den Geschäften findet. Nur die Oldie-Sampler auf CD haben wir ausgelassen – die fandet und findet Ihr da, wo sie hingehören, nämlich im „Amiga CD-Joker"…

BIG FOUR

Handel & Wandel in der Anti
Hannibal

Die „großen vier" hat Starbyte zusammengetragen, wobei der beste Titel aus eigener Produktion stammt: **Hannibal**, eine hübsche Wirtschafts- und Konfliktsimulation aus der Antike. Für Strategen ebenfalls nicht zu verachten ist der originelle **Boxing Manager**, und auch das actionorientierte **Jahangir Khan Squash** kann als sportlich faires Angebot durchgehen. Last but not least dürfte das digitale Polizeirevier **Hill Street Blues** nicht nur den Fans der gleichnamigen TV-Serie gefallen, weshalb die komplett deutsche Sammlung für 89,– DM im oberen Mittelfeld anzusiedeln wäre.

CORKERS

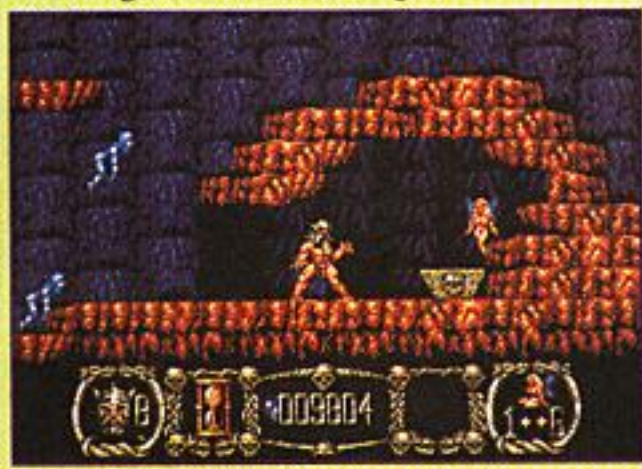
Core Design wirft für bescheidene 59,– DM ein auch qualitativ bescheidenes Quartett auf den Markt, das zur einen Hälfte aus Jump & Run, zur anderen aus Ballern besteht. Das Highlight stellt der hüpfende Hund **Wonderdog** mit seinerzeit 75 Prozent in der Gesamtwertung dar, während sein Plattform-Kollege **Blob** aus der 50-Prozent-Klasse kommt. Gleiches gilt für die Laser-Action mit **Blastar**, und die schießwütigen **Cyberpunks** brachten es gar nur auf schlappe 44 Prozent. Trotz des günstigen Preises und der deutschen Anleitung insgesamt also eine ziemlich schwache Vorstellung.

Ein Hund ist er schon, dieser Wonderdog…

Die kleinen Langweiler: Cyberpunks

HITS FOR SIX VI

Den Preis als fleißigste Sammler haben sich die Jungs von Prism Leisure verdient, auch wenn sie generell keine Gewähr für AGA-Tauglichkeit leisten. So findet man hier für 50 Märker den Meilenstein **Silent Service 2** (U-Boot-Simulation) ebenso wie das miese **World Cricket** (Exoten-Sport), das alte, aber gar nicht windige **Stormlord** (Actionadventure), das merkwürdige **Maya** (Genre-Mix), den üblen **Graeme Souness Soccer Manager** (Fußball-Management) sowie das zumindest optisch spektakuläre **3D World Tennis**. Es gibt also viele Bytes fürs Geld und deutsche Anleitungen obendrein – sagen wir mal mittel bis okay.

Taucht was: Silent Service 2

Stürmisches Actionadventure: Stormlord

HITS FOR SIX VII

Die Eliteeinheit: Special Forces

Mit etwas mehr Berechtigung könnte man hier seinen Fuffi zücken, denn nicht bloß das Söldner-Strategical **Special Forces** ist ganz große Klasse. Auch die Vektor-Champs aus **3D World Boxing** können sich sehen lassen, und der Drehturm von **Nebulus** ist zwar alt, aber nicht völlig umsonst so berühmt. Den Rest vom Fest (der sportliche **Windsurf Willy**, das Rennen **Mille Miglia** und die Schatten-Action **Blade Warrior**) muß man halt als das nehmen, was er ist: deutsch angeleitete Dreingaben.

HITS FOR SIX VIII

Auch der dritte Sixpack von Prism Leisure paßt ins Bild dieser Reihe: Mit Sid Meiers klassischer Eisenbahner-Simulation **Railroad Tycoon** liegt ein absoluter Spitzentitel in der Box, der **World Cup Football Manager** und **International Tennis** markieren das Mittelfeld, die Action von **Netherworld** und **Targhan** ist gerade noch erträglich, und **Big Game Fishing** macht halt das Schlußlicht. Aber Preis und Menge stimmen, angeleitet wird deutsch – warum also nicht 50 Mäuse riskieren? Höchstens, weil man mit seinem AGA-Rechner nicht sicher sein kann…

Diese Bahn gefällt immer: Railroad Tycoon

SIM CLASSICS

SIMulanten, aufgepaßt: Für nur 89,– DM rollt Maxis hier gleich drei deutsch angeleitete Meilensteine über den Tresen! Es handelt sich einmal um die tolle Stadtbausimulation **Sim City** (ein Klassiker unter den Klassikern), dann um die spielbare Ameisenkolonie **Sim Ant** sowie den etwas überkomplexen Genetik-Baukasten **Sim Life**. Als einzige Begründung, bei diesem höchst empfehlenswerten Sonderangebot nicht zuzuschlagen, lassen wir den Besitz eines oder mehrerer Programme der flotten Troika gelten!

Die Stadt der Ameisen: Sim Ant

TEAM 17 COLLECTION VOL.1

Hier liegen Aktionisten goldrichtig, denn für 79,– DM vermachen ihnen die englischen Action-Profis die voll geglückte Prügel-Orgie **Body Blows**, das knuddelige und sehr spielbare Hüpfical **Superfrog** sowie das doch recht nette Draufsicht-Rennspiel **Overdrive**. Da die Anleitungen deutsch sind, können wir's kurz machen: zugreifen, solange der Vorrat reicht!

Schlag auf Schlag: Body Blows

Sei (k)ein Frosch: Superfrog

KIND OF MAGIC 4

Für 99,– DM will Magic Bytes alle einheimischen Simulanten mit komplett deutschem Nachschub versorgen, wobei die Geld-Jongleure gleich zweimal bedient werden: mit den Wirtschaftssimulationen **Dynatech** und **Elysium** zunächst in ferner Zukunft und dann in ferner Vergangenheit. Auf Capitanos wartet zudem die **USS John Young 2**. Das Trio ist durch die Bank nicht wirklich schlecht, aber auch keineswegs wirklich gut – weshalb wir den stolzen Preis von einem knappen Hunni wirklich *zu* hoch finden. Trotz mittelprächtigen Inhalts rangiert die Compilation daher wegen des schlechten Preis-/Leistungsverhältnisses unter ferner liefen.

Wirtschaftswachstum in der Zukunft: Dynatech

SOCCERMANIA

Mit dieser Mixtur aus Action und Management will Prism Leisure die Fußballfans nach dem Ende der WM vor den Bildschirm zurückholen. Warum nicht, schließlich kostet es bloß 35 Mark, mit **Gazza Super Soccer** bzw. dem weitaus besseren **MicroProse Soccer** über den Platz zu fegen oder die Geschicke der Kicker eher strategisch im **Football Manager 2** bzw. dem **World Cup Football Manager** zu leiten. Angeleitet wird hier wie dort auf deutsch, und wenn auch keines der Spiele mehr ganz den heutigen Maßstäben genügt, so ist der Gegenwert fürs Geld doch beachtlich. Außer für AGA-Amiganer!

Seid folgsam, Jungs: Football Manager 2

TRIPLE ACTION VI

Hier hier läßt man die Kohle besser stecken, denn selbst wenn **Super Tetris**, **Air Ball** und **Time Bandit** für sich genommen nur jeweils 10 Märker kosten, so ist das deutsch angeleitete Sammelsurium aus Geschicklichkeitstests doch seine 30,– DM kaum wert. Zumal Prism Leisure wie jetzt schon mehrmals gesagt keine AGA-Garantie übernimmt.

Was ist eigentlich so super an Super Tetris?

Wüste Raserei: Driving Force

TRIPLE ACTION VII

Wer unbedingt drei deutsch angeleitete Progis für 30 Kiesel haben will, sollte lieber hier zugreifen: **MicroProse Golf** ist nicht so übel, **3D World Soccer** ganz nett und **Driving Force** ein immerhin erträgliches Rennspielchen. Von den üblichen AGA-Abstrichen abgesehen also ein gutes Angebot, das Euch Prism Leisure da unterbreitet.

TURNING POINTS

Wie oft will man den Strategen diese drei Langweiler vom Fließband des Dr. Peter Turcan eigentlich noch unter neuem Namen als Compilation unterjubeln?**Armada**, **Gettysburg** und **Waterloo** sind verschiedene Bezeichnungen für das ewig gleiche Spielchen, lediglich die Szenarien unterscheiden sich erkennbar voneinander. Wir haben Euch gewarnt, wer für den uralten Schrott, den CCS On-Line noch dazu komplett in Englisch anbietet, trotz Magergrafik, umständlicher Steuerung und mangelnder Spieltiefe wirklich stolze 99,– DM hinblättert, ist somit selber schuld.

Ein strategisches Waterloo: Gettysburg

WORLD CUP YEAR '94

Die erste „offizielle" Compilation zur jüngst abgelaufenen Fußball-WM kommt von Empire und bietet für 89,– DM vier Spiele samt Anleitung in deutscher Zunge. Daß **Sensible Soccer** ein Klassiker und **Goal!** (vom „Kick Off"-Vater Dino Dini) ein waschechter Hit ist, brauchen wir den Heimkickern dabei wohl nicht mehr extra zu verklickern. Wenn die Sammlung dennoch nicht die Höchstnote erhält, dann nur, weil den beiden Superstars mit dem öden **Striker** und dem noch viel öderen **Championship Manager 93/94** zwei halbgare Bezirksligisten gegenüberstehen. Trotzdem: Die beiden Top-Titel rechtfertigen den Kauf locker! (ml)

Nicht nur für Sensible: Sensible Soccer

Dino vor, noch ein Tor: Goal!

Titel	Bewertung	Anzahl der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Big Four	mittel	4	89,– DM	Starbyte	Mixtur
Corkers	schwach	4	59,– DM	Core Design	Plattform/Action
Hits for Six VI	mittel	6	50,– DM	Prism Leisure	Mixtur
Hits for Six VII	gut	6	50,– DM	Prism Leisure	Mixtur
Hits for Six VIII	gut	6	50,– DM	Prism Leisure	Mixtur
Kind of Magic 4	schwach	3	99,– DM	Magic Bytes	Simulation
Sim Classics	super	3	89,– DM	Maxis	Simulation
Soccermania	gut	4	35,– DM	Prism Leisure	Sport
Team 17 Collection Vol.1	super	3	79,– DM	Team 17	Action
Triple Action VI	schwach	3	30,– DM	Prism Leisure	Geschicklichkeit
Triple Action VII	gut	3	30,– DM	Prism Leisure	Sport
Turning Points	mies	3	99,– DM	CCS On-Line	Strategie
World Cup Year '94	gut	4	89,– DM	Empire	Sport

Die Budget-Bühne

In den zwei Jahren ihres Bestehens bot unsere Rubrik für Sparefrohs ja stets ein ausgewogenes Programm, doch heute kommen wir um ein Special für Abenteurer, Simulanten und Strategen nicht herum – die Aktionisten mögen uns verzeihen und sich bis zum nächsten Heft gedulden…

Saure Saurier in Dino Wars

Muntere Manager in Big Business

Königlicher Kollaps in King's Quest IV

Entlaufene Emire bei Quest for Glory II

Glorreiche Golfer mit Jack Nicklaus Unlimited Golf

Mächtige Monster in Worlds of Legend

Neue Oldies von Magic Bytes

Da die flinken Finger diesmal also in der Hosentasche bleiben, haben wir das aktuelle Angebot preiswerter Zweitveröffentlichungen ausnahmsweise nach den Herstellern sortiert. Aus Ehrfurcht vor dem Alter machen dabei die deutschen Bytebieger den Anfang, datieren ihre „Billigsdorfer" doch bis zu vier Jahre in der Softwaregeschichte zurück. Kandidat Nummer eins wäre in diesem Zusammenhang die futuristische Wirtschaftssimulation **The Second World,** wo es um den Aufbau einer außerirdischen Kolonie mittels Handel und Wandel geht. In **Dino Wars** feiert dagegen das „Archon"-Prinzip fröhliche Urständ: Zwei Saurier-Armeen bekämpfen sich strategisch auf einem etwas zu groß geratenen Schachbrett, doch wenn feindliche Figuren auf *einem* Feld landen, entscheiden Actionsequenzen über Leben und Tod. Dritter im Bunde ist **Big Business**, eine weitere Wirtschaftssimulation. Das nicht ganz bierernste Spiel bringt aufgrund des knappen Zeitlimits und der vielen Auftritte vollbusiger Schönheiten noch den müdesten Manager in die Gänge. Alle drei Programme sind komplett deutsch für 39 Mark pro Stück zu haben, laufen jedoch nicht auf AGA-Amigas.

Ohne Kixx geht nix

Auch die Kooperation von Sierra und Kixx XL hat wieder prächtige Früchte getragen, wie sich an den abenteuerlichen Serienhits **Quest for Glory II**, **King's Quest IV** und **Manhunter New York** unschwer erkennen läßt. Wer nach Ruhm und einem verschwundenen Emir fahnden möchte, muß allerdings stolze 59 Dinare auf den Tisch der Karawanserei legen, Prinzessin Rosellas große Königs-Rettung ist dann bereits zehn Mark billiger zu haben, und die menschenjagenden Aliens in New York gibt's gar schon für 39 Credits. Deutsch angeleitet wird man hier allüberall, den Freunden großer „Freundinnen" (A2000, A3000 & A4000) würden wir jedoch stets einen Probelauf vor dem Erwerb empfehlen.

Keine Action von Action 16

Zum guten Schluß hat auch Action 16 zwei interessante Budget-Kandidaten am Start, wobei der erste zumindest die sportlichen Action-Freaks ein wenig mit ihrer heutigen Nulldiät versöhnen sollte. Bei **Jack Nicklaus Unlimited Golf** (nicht zu verwechseln mit dem letztes Jahr von Softprize neu aufgelegten Vorgänger!) dürfen sie nämlich auf englisch mit den Gölfen keulen, freilich ohne Gewähr für A500 Plus, A600, A3000 und A4000. Als Startgebühr werden 49 Märker fällig, was auch für das Iso-Rollenspiel **Worlds of Legend** zutrifft. Und das ist bestimmt nicht das schlechteste Angebot, zumal das Abenteuer mit deutscher Kurzanleitung geliefert wird und auf absolut jedem Amiga-Modell seinen Lauf nimmt… (jn)

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Titel	Ausgabe	Genre	Wertung
1869 für A1200	**3/93**	**Simulation**	**86%**
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69%
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66%
Action Sport	4/93	Compilation	mittel
Adventure Collection	4/93	Compilation	gut
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%
Alien 3	3/93	Action	72%
Alien Breed II	12/93	Action	72%
Alien Breed Spec. Ed & Qwak (CD)	5/94	Action	73%
Ambermoon	**11/93**	**Abenteuer**	**85%**
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel
Anstoss für A 1200	**12/93**	**Sport**	**91%**
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Arabian Nights	**5/93**	**Action**	**86%**
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83%
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%
Arnie 2	11/93	Action	38%
Ars Regnandi	4/93	Simulation	66%
Assassin Special Edition	**2/94**	**Action**	**85%**
A-Train	2/93	Simulation	77%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52%
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%
Banshee A1200	9/94	Action	80%
Bard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82%
Bart VS. The World	4/93	Verschiedenes	42%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battleship CDI	3/93	Strategie	Unterkiefer
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Battle Team	**4/93**	**Compilation**	**super**
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Beneath a Steel Sky	**3/94**	**Abenteuer**	**87%**
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Best of the Best	2/93	Sport	72%
Big 100	2/93	Compilation	mittel
Big Sea	4/94	Simulation	65%
Bitmap Brothers Comp Vol. 2	2/93	Compilation	super
Blaster	10/93	Action	57%
Blob	10/93	Geschicklichkeit	57%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%
Body Blows	4/93	Sport	83%
Body Blows Update	7/93	Sport	84%
Body Blows Galactic	12/93	Sport	83%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brer Rabbit and the Wonderful Tar Baby CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Brutal Football (CD)	5/94	Sport	72%
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17%
Bubba'n'Stix	2/94	Geschicklichkeit	78%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bundesliga Manager Hattrick	**9/94**	**Sport**	**91%**
Burning Rubber	2/94	Sport	73%
Burntime	**10/93**	**Abenteuer**	**80%**
Burntime für A1200	**1/94**	**Abenteuer**	**86%**
Campaign II	1/94	Simulation	67%
Cannonfodder	**12/93**	**Strategie**	**88%**
Carnage	3/93	Sport	29%
Castles II für CD32	2/94	Strategie	67%
Cattivik	4/93	Geschicklichkeit	60%
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%
Christoph Kolumbus	2/94	Simulation	80%
Chuck Rock 2	**4/93**	**Action**	**85%**
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Clystron	10/93	Action	19%
Cohort II	5/93	Strategie	28%
Combat Air Patrol	5/93	Simulation	69%
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%
Cosmic Spacehead	1/94	Verschiedenes	45%
Creatures	3/93	Geschicklichkeit	70%
Creepers	7/93	Strategie	73%
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%
Crystal Kingdom Dizzy	3/93	Geschicklichkeit	47%
Crystal Palace	4/93	Geschicklichkeit	44%
Cyberpunks	12/93	Action	44%
Cyberzerk	4/93	Action	52%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%
Dangerous Streets für CD32	2/94	Action	44%
Darkmere	4/94	Abenteuer	80%
Das schwarzige Erbe	7/93	Abenteuer	61%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
Deep Core	12/93	Action	57%
Deep Core für CD32	1/94	Action	50%
D/Generation für A1200	2/94	Verschiedenes	77%
Delivery Agent	9/93	Simulation	66%
Dennis für A500	2/94	Geschicklichkeit	66%
Dennis für A1200	2/94	Geschicklichkeit	68%
Dennis für CD32	3/94	Action	70%
Der Allzweck-Koffer	9/93	Mixtur	mittel
Der Clou! für A500	**4/94**	**Strategie**	**85%**
Der Clou! für A1200	**4/94**	**Strategie**	**86%**
Der Clou! CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der FunKoffer	9/93	Mixtur	gut
Der HitKoffer	9/93	Mixtur	super
Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Desert Strike	**5/93**	**Action**	**85%**
D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%
Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%
Die Renaissance in Florenz MM	4/93	Verschiedenes	lehrreich
Die Siedler	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Die Story Maschine: Galaxis MM	4/93	Verschiedenes	überflüssig
Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%
Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%
Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%
Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%
Disposable Hero	1/94	Action	81%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Diteil in Space	3/94	Action	34%
Dogfight	11/93	Simulation	79%
Donk	11/93	Action	70%
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%
Dracula	7/94	Action	56%
Dreadnoughts	3/93	Strategie	24%
Dreamsland	2/94	Compilation	gut
Dream Team	2/93	Compilation	mittel
Dune II	5/93	Strategie	80%
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut
Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64%
Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48%
Egginator	3/94	Action	10%
Eishockey Manager	**5/93**	**Sport**	**91%**
Elfmania	**4/94**	**Action**	**85%**
Elite 2 - Frontier	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Elysium	10/93	Strategie	69%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Entity	4/93	Abenteuer	64%
Ernte der Sonne CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Euro-Soccer	2/93	Sport	52%
Escape from Cybercity CDI	3/93	Action	Demoqualität
Excellent Games	2/94	Compilation	super
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1	1/94	Sport	68%
F-117 A Stealth Fighter 2.0	**12/93**	**Simulation**	**85%**
F17 Challenge	10/93	Sport	67%
Falcon Collection	2/93	Compilation	super
Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%
Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut
Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%
Fatman für A1200	3/94	Action	60%
Fill 'Em	9/93	Strategie	66%
Fireforce für CD32	3/94	Action	27%
Firehawk	7/93	Action	36%
Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	65%
Fly Harder	3/93	Action	34%
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85%**
For President	5/94	Simulation	19%
Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45%
Fury of the Furries	2/94	Strategie	71%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Game Machine	9/93	Compilation	mittel
Gainforce	3/93	Action	70%
Galactic Warrior Rats	4/93	Action	62%
Gear Works	10/93	Strategie	52%
Genesia	1/94	Simulation	76%
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Global Gladiators	9/93	Action	63%
Globdule	1/94	Geschicklichkeit	72%
Goal	**7/93**	**Sport**	**87%**
Goblins 3	1/94	Abenteuer	74%
Golden Oldies Jukebox CDI	3/93	Verschiedenes	für Oldies
Grandslam Classics	2/94	Compilation	mittel
Great British Golf MM	4/93	Sport	brauchbar
Gunship 2000 für A1200	**4/94**	**Simulation**	**85%**
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
Hannibal	7/93	Strategie	78%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2 Into the Halls of Worlds CD	9/94	Abenteuer	75%
Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%
Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%
Human Race	**4/93**	**Strategie**	**85%**
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Hyperion	2/94	Action	52%
Imogens	2/94	Strategie	48%
Imogens	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%
International Karate für CD32	4/94	Sport	70%
International Rugby Challenge	5/93	Sport	54%
International Truck Racing	3/93	Sport	27%
Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	39%
Ishar 2	9/93	Abenteuer	72%
Ishar für A1200	7/93	Abenteuer	69%
Ishar 2 für A 1200	12/93	Abenteuer	75%
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71%
J. Pond 2 für A 1200	9/93	Geschicklichkeit	72%
J. Pond 2 Robocod f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78%
J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jet Strike	1/94	Action	19%
John Barnes Eur. Footb. f. CD32	1/94	Sport	51%
Jonathan	**2/93**	**Abenteuer**	**88%**
Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65%
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kids Rule O.K.	2/94	Compilation	schwach
Killing Machine	4/93	Action	55%
Kingmaker	2/94	Strategie	17%
Kleinbild-Fotografie CDI	3/93	Verschiedenes	empfohlen
Krusty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70%
Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%
Lamborghini	3/94	Sport	68%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Lemmings 2	**3/93**	**Strategie**	**91%**
Lemmings für CD32	**2/94**	**Strategie**	**88%**
Lemmings XMas Pack	3/93	Compilation	super
Liberation	4/94	Abenteuer	65%
Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64%
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87%**
Lotus I-III	**4/93**	**Compilation**	**super**
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85%**
Maelstrom	7/93	Strategie	70%
Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	66%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	5/93	Geschicklichkeit	66%
Maria is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%
Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%
Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach
Mega Motion	2/94	Strategie	62%
Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel
Mega Mix	2/93	Compilation	mittel
Mensch Rot Matt	4/93	Action	31%
Metal Law	12/93	Action	60%
Metallic Power	2/93	Compilation	mittel
Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37%
Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37%
Microcosm für CD32	3/94	Action	66%
Micro Machines	10/93	Sport	81%
Missiles over Xerion	3/94	Action	62%
Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%
Moon City	4/94	Strategie	45%
Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%
Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	79%
Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	69%
Mortal Kombat	1/94	Sport	79%
Mr. Nutz	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Musicolor CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchbar
Myth CD	9/94	Abenteuer	45%
Napoleonis	9/93	Compilation	schwach
Naughty Ones	3/94	Action	70%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%.
Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%
Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77%
Nicky 2	9/93	Action	68%
Nigel Mansell's W.C. f. A 1200	5/93	Sport	70%
Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%
Nippon Safes Inc.	10/93	Abenteuer	55%
No. 2 Collection	4/93	Compilation	gut
Now that's what I call Games 1	2/94	Compilation	mies
Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel
Odyssee	9/93	Abenteuer	46%
One Step Beyond	10/93	Strategie	69%
Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%
Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Overdrive	11/93	Sport	73%
Overkill	11/93	Action	66%
Overkill für CD32	12/93	Action	72%
Palm Springs Open CDI	3/93	Sport	ah ziemlich
Penthouse Hot Numbers	4/93	Strategie	28%
Penthouse Hot Number Deluxe f. A500	2/94	Strategie	21%
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%
Perihelion	3/94	Abenteuer	72%
Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	83%
Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84%
Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53%
Pirates Gold für CD32	**2/94**	**Abenteuer**	**85%**
Pizza Connection	**2/94**	**Simulation**	**88%**
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Populous II Plus	2/93	Compilation	gut
Premier Division	1/94	Sport	17%
Premier Manager	3/93	Sport	72%
Premier Manager 2	11/93	Sport	65%
Prey - An Alien Encounter für CD32	3/94	Verschiedenes	37%
Prime Mover	11/93	Sport	41%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Puggsy	3/94	Action	82%
Quattro Power	4/93	Compilation	schwach
Qwak	11/93	Geschicklichkeit	77%
Raving Mad	4/93	Compilation	mittel
Reach for the Skies	7/93	Simulation	60%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion	**3/94**	**Simulation**	**85%**
Robin Hood Legend Quest	4/93	Action	35%
Rules of Engagement	12/93	Strategie	58%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Sandy's Zirkus Abenteuer CDI	3/93	Verschiedenes	Kindergarten
Santa's Xmas Caper	2/93	Geschicklichkeit	46%
Second Samurai	2/94	Action	73%
Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%
Seek & Destroy	2/94	Action	69%
Seek & Destroy für CD32	3/94	Action	74%
Sensible Soccer für CD32	12/93	Sport	81%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sierra Soccer World Chall. - Ed.	7/94	Sport	70%
Sim City Deluxe	4/93	Compilation	gut
Sim City für CD32	2/94	Simulation	79%
Sim Life	10/93	Simulation	49%
Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%
Simon the Sorcerer	**1/94**	**Abenteuer**	**85%**
Simon the Sorcerer für A1200	**2/94**	**Abenteuer**	**86%**
Sink or Swim	5/93	Action	74%
Skidmarks	2/94	Sport	80%
Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%
Sleepwalker A1200	4/93	Geschicklichkeit	74%
Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Slidecrash	4/93	Strategie	46%
Software Manager	**2/94**	**Simulation**	**86%**
Soccer Kid	**10/93**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Kid für A1200	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Space Crusade The Voyage Beyond	4/93	Action	51%
Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Space Legends	9/93	Mixtur	super
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Special Edition	2/94	Compilation	super
Spielhölle Pro	7/93	Simulation	9%
Sports Master	2/93	Compilation	gut
Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Stardust	1/94	Action	80%
Starians	5/93	Action	52%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Stratagen	1/94	Strategie	46%
Stratagen für A1200	1/94	Strategie	55%
Streetfighter II	2/93	Action	80%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
S.U.B. für A1200	2/94	Simulation	79%
Subtrade	4/93	Simulation	74%
Suburban Commando	1/94	Action	21%
Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%
Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Swibble Dibble	3/93	Geschicklichkeit	52%
Syndicate	9/93	Strategie	79%
T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Tactrix	9/93	Strategie	39%
Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
The Chaos Engine	**2/93**	**Action**	**85%**
The Chaos Engine (CD)	5/94	Action	83%
The Chaos Engine für A1200	**1/94**	**Action**	**85%**
The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
The Greatest	**4/93**	**Compilation**	**super**
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70%
The Lords of Power	2/94	Compilation	super
The Lost Vikings	**7/93**	**Action**	**85%**
The Manager	2/94	Compilation	gut
The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
The Seven Gates of Jambala für CD32	3/94	Action	42%
The Solver	4/93	Abenteuer	75%
The Ultimate Software Manager	2/94	Simulation	17%
Thomas's Big Race	12/93	Sport	38%
Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49%
Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62%
Tornado	2/94	Simulation	76%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Total Carnage für A1200	5/94	Action	61%
Total Carnage (CD)	7/94	Action	54%
Train It	2/93	Simulation	75%
Transarctica	3/93	Abenteuer	77%
Transarctica für A1200	7/93	Abenteuer	77%
Treble Champions 2	9/92	Sport	7%
Triple Action I	9/93	Compilation	gut
Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	70%
Trolls für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turrican III	**10/93**	**Action**	**88%**
Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Uridium	**10/93**	**Action**	**86%**
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Walker	3/93	Action	72%
War in the Gulf	9/93	Simulation	70%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage für A 1200	5/93	Abenteuer	75%
Whale's Voyage	3/93	Abenteuer	74%
Whale's Voyage für CD32	12/93	Abenteuer	78%
When Two Worlds War	12/93	Strategie	24%
Winter Camp	2/94	Sport	56%
Winter Olympics	3/94	Sport	56%
Wiz'n'Liz	11/93	Geschicklichkeit	72%
Wonderdog	12/93	Geschicklichkeit	75%
Woody's World	5/93	Geschicklichkeit	70%
Worlds of Legend	9/93	Abenteuer	70%
X-Pilot	3/93	Action	36%
Yo! Joe!	7/93	Action	80%
Zool	2/93	Geschicklichkeit	83%
Zool für CD32	12/93	Geschicklichkeit	83%
Zool 2	1/94	Geschicklichkeit	80%
Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Zool 2 (CD)	**7/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**

AKTION LESERTEST

TURRICAN III

Was fällt Euch spontan zum Action-Hammer von Factor 5 ein? Also wir müssen da unwillkürlich an den 17jährigen Alexander Müller aus Dresden denken – schließlich hat er uns diesen Lesertest dazu geschickt!

Vier Jahre ist es nun her, daß der Name Turrican das erste Mal am Amiga auftauchte. Damals setzte das Spiel, wie auch sein ein Jahr jüngerer Nachfolger, Maßstäbe. Jetzt geht's zum dritten Mal daran, die dunklen Mächte zu besiegen:

Jahrzehnte sind vergangen, seit der üble Maschine das letzte Mal das Zeitliche segnete. Jetzt ist er wieder da, und nur Bren McGuire und seine Kollegen von den U.S.S. Freedom Forces können das Unheil stoppen. Also macht sich Bren in seinem berühmten Kampfanzug auf, um das Universum und das Leben einer hübschen Maid zu retten.

Hat man sich am Intro erbaut und im recht komfortablen Optionsmenü seine Einstellungen getroffen, beginnen wir in einer Art Labor. Dort werden wir mit einer ganzen Reihe neuer Gegner konfrontiert. Nach kurzer Zeit hat man sich auch an das Plasmaseil gewöhnt; sehnsüchtige Erinnerungen an den heißgeliebten Surround-Laser kommen weder hier noch im weiteren Verlauf des Spiels auf, da das Leveldesign wunderbar auf diese neue Fähigkeit abgestimmt ist. Und so dringt man von schrecklich feuchten Gewölben mit angriffslustigen Seeschlangen und Quallen über einen Endzeitschrottplatz, auf dem anscheinend gerade die Walkerjagd begonnen hat, bis zu riesigen Alienhöhlen und dem hochtechnisierten Hauptquartier von Maschine vor.

Technisch wird wieder das obere Ende der Fahnenstange erreicht: Dank 50 Hertz ruckelfreies Parallaxscrolling in bis zu fünf Ebenen, saubere Animationen und der obligatorisch geniale Hülsbeck-Sound verwöhnen Auge und Ohr des Spielers. Das Game ist gnadenlos gut spielbar, was aber auch viel dem wenig intelligenten Verhalten der Gegner zu verdanken ist – deren IQ gleicht dem eines hartgekochten Eies. Dadurch ist das Teil zwar ziemlich schnell durchgespielt, was durch die Masse an Bonushöhlen aber mehr als ausgeglichen wird. Enttäuscht war ich jedoch von zwei Dingen: Zum einen entspricht die Größe der Levels bei weitem nicht der im Vorgänger, zum anderen ist es wenig akzeptabel, daß die Extracontainer nun fröhlich am Wegesrand statt versteckt in der Luft warten. Es machte doch einen Großteil des Spielreizes aus, auf der Suche nach Bonusblöcken keinen Quadratzentimeter Bildschirmfläche ununtersucht zu lassen…

Trotzdem sollte dieses Programm in keiner Sammlung fehlen, ich warte jetzt auf den angeblich schon geplanten vierten Teil!

(Alexander Müller)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Hier kann sich jeder beteiligen, der uns die folgenden Dinge zukommen läßt: einen Testbericht (ca. eine Schreibmaschinenseite lang) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel samt Bewertung, (Paß-) Foto und Altersangabe. Von einer Beteiligung ausgeschlossen ist lediglich der Rechtsweg…

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

TURRICAN III
(FACTOR 5)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
89%		88%
85%	GRAFIK	87%
85%	ANIMATION	85%
90%	MUSIK	92%
85%	SOUND-FX	87%
83%	HANDHABUNG	79%
90%	DAUERSPASS	89%

Ergebnisse: 34. Spieltag

FC JOKER	– Wurm. Wolfschreck	1:3
Bummico	– Hardball Killers	3:0
Hammerfoot	– Bodo Tiltners	2:2
Opafun	– Indianerbones	6:0
Austerwitz	– Berlin East/West	0:1
Un. Hofftschwer	– Maniac Menschen	2:1
Raschmehr	– AMS	1:1
Blue Beiß	– Might & Matschig	2:1
Playpower	– Dragonfight	2:0
Battle Kumpans	– Langohrer SK	5:1

Schon der alte Bundessepp Herberger wußte, daß der Ball rund ist. Und was rund ist, das rollt – manchmal auch in die falsche Richtung. So geschehen beim jüngsten Match gegen Wurmatia Wolfschreck, wo das Leder ohne ersichtlichen Grund gleich dreimal unser Gehäuse heimsuchte.

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	50:18	86: 49
2) Hammerfoot	47:21	86: 49
3) Maniac Menschen	46:22	83: 45
4) Opafun	45:23	87: 43
5) Berlin East/West	44:24	72: 45
6) Blue Beiß	43:25	64: 43
7) FC JOKER	41:27	71: 57
8) Bummico	40:28	70: 45
9) Might & Matschig	40:28	71: 52
10) Battle Kumpans	38:30	71: 49
11) Raschmehr	37:31	68: 55
12) Langohrer SK	32:36	51: 65
13) Bodo Tiltners	31:37	58: 55
14) Wurm. Wolfschreck	26:42	51: 72
15) Playpower	25:43	47: 67
16) Austerwitz	24:44	49: 73
17) AMS	22:46	38: 73
18) Indianerbones	20:48	37:100
19) Hardball Killers	15:53	30: 90
20) Dragonfight	14:54	33: 87

Da mochten sich unsere Stürmer vor rund 9.000 heimischen Zuschauern noch so sehr ins Zeug legen, den einzigen Gegentreffer erzielte Regnet aus dem Mittelfeld. Und weil eins weniger als drei ist (doch, fragt ruhig Euren Mathe-Pauker!), haben wir das Spiel halt verloren. Irgendwie blamabel, andererseits stecken die Schreckwölfe im Abstiegsstrudel, und in solcher Lage trifft man ja manchmal auch ganz unabsichtlich, gewissermaßen aus Instinkt...

Instinktiv kassierten wir dafür wieder massig gelbe Karten: Schlimmel (der auch gleich eine Sperre bekam) wegen Dopings mit Mary Huana, Magenauer wegen Deutens mit dem Stinkefinger und Stockbisler wegen böswilliger Verstocktheit. Und das alles, obwohl oder weil Ihr den Einsatz auf 75 Prozent heruntergeschraubt habt! Der Eintritt kostete faire 11,– DM pro Nase, dennoch klimpern in der Vereinskasse bereits wieder 70.000 Märker – wenn auch etwas leise im Vergleich zum Gegröle unserer alten Kreditschuld von 250.000 Mäusen. Wie wir in dieser Lage im kommenden Auswärtsduell den Langohren das Fell über die Löffel ziehen, sollt Ihr uns jetzt anhand von sieben Fragen sagen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!

3) Der Transfermarkt ist mangels Masse geschlossen.

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

6) Der Eintrittspreis kommt diesmal dem Gegenspieler zugute, interessiert uns also nicht.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal weitere 250.000 DM) oder abbezahlen?

Den fertigen Hasenbraten (will sagen die sieben Antworten) serviert Ihr uns am besten auf einem Postkärtchen, hübsch garniert mit leserlichem Absender (das Auge ißt schließlich mit) und geschmackvoller

Paarungen: 35. Spieltag

Bummico	– Hardball Killers
Langohrer SK	– FC JOKER
Hardball Killers	– Battle Kumpans
Berlin East/West	– Raschmehr
Indianerbones	– Un. Hofftschwer
AMS	– Bummico
Maniac Menschen	– Playpower
Wurm. Wolfschreck	– Blue Beiß
Dragonfight	– Austerwitz
Bodo Tiltners	– Opafun

Briefmarke (vielleicht Vanille?) – wir mampfen dann alle Karten auf! Quatsch, wir zählen sie aus, übertragen die so ermittelten Ergebnisse auf unseren digitalen Fußball-Manager, und der errechnet ohne Verzögerung die Resultate des kommenden Spieltages, die wir Euch wiederum brühwarm aus der Floppy lutschen. Wer gerne mehr hätte als ein paar Auslutscher, der sollte erst recht schreiben, denn unter allen Einsendern werden einmal mehr ein paar astreine Raritäten verlost, nämlich:

1 x Zool 2
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Damit ziehen wir uns mal wieder in die Kabine zurück, allerdings nicht, ohne ganz neckisch ein Taschentuch fallen zu lassen. Darauf gestickt ist folgende Adresse:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	35	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	28	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	g.	470.000
4)	Joker	Abw	24	16	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	17	28	220.000
6)	Freckmann	Abw	–	14	60.000
7)	Stockbisler	Mit	11	35	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	17	260.000
9)	Regnet	Mit	20	38	220.000
10)	Celal	Mit	–	21	190.000
11)	Magenauer	Mit	14	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	13	56	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	25	140.000
14)	Stein	Ang	3	26	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	25	230.000

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

Oktober

In der dritten Staffel der **3SAT**-Reihe „Neues... Der Anwenderkurs" geht es um das Thema Computeraufrüstung. Was machbar ist und wie teuer der Spaß wird, ist am **1.**, **8.** und **15. Oktober** jeweils um 10.00 Uhr zu erfahren. Alle Sendungen (außer der vom 1. 10.) werden am darauffolgenden **Montag** zur selben Zeit wiederholt.

Wie Modems, Datenbanken und Mailboxen funktionieren, wird **montags** um 15.00 Uhr bei „Bim Bam Bino" im **Kabelkanal** verklickert.

Ebenfalls im **Kabelkanal** bittet „Hugo" **täglich** um 16.45 Uhr um tatkräftige Unterstützung per Tastentelefon.

Der „Computer-Treff" des **Bayerischen Fernsehens** informiert am **9. Oktober** um 17.05 Uhr von der SIGGRAPH '94 über die neuesten Entwicklungen in der Computergrafik.

„Neues... Die ComputerShow" auf **3SAT** berichtet am **10. Oktober** ab 19.30 Uhr über Electronic Media und New Media von der Frankfurter Buchmesse.

Der „Computerclub" ist im **WDR Fernsehen** am **23. Oktober** zwischen 12.00 und 12.45 Uhr geöffnet.

In der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO" gibt's am **27. Oktober** um 21.15 Uhr wieder einen Tip zum Thema „Rechner für Computeranwender".

Sonntags geht's in „Games World" auf **SAT 1** wieder um die Welt der Spiele. Termin: 10.00 Uhr.

Ebenfalls verspielt und ebenfalls **sonntags** geht es in „Playtime-TV" um 12.45 Uhr auf **RTL 2** weiter.

Wer in Sachen Cartoons auf dem laufenden sein will, kommt um „Comix" nicht herum – jeden **Sonntag** um 8.00 Uhr auf **RTL**.

Über Gefahren und Chancen elektronischer Medien in der Schule berichtet am **5. Oktober** ab 20.05 Uhr „Das virtuelle Klassenzimmer" auf **Bayern 2**.

Am **10. Oktober** startet auf **NDR 4** um 15.00 Uhr die zweite Runde des „NDR-Führerschein", Deutschlands größter Bildungsoffensive in Sachen EDV, die in sechs Wochen das einschlägige Grundwissen unterhaltsam vermitteln will.

Silvia und Georg klinken sich in das Projekt „Artificial Life", eine Vernetzung von Biomasse und Chips, ein. Dummerweise hat sich ein Fehler eingeschlichen... in „Auf ewig Dein!" am **22. Oktober** um 15.05 Uhr in **WDR 1**.

Computervirus VirX wird zu KI und wendet sich gegen seinen Schöpfer... Das „Desktop Desaster" ist am **27. Oktober** um 20.10 Uhr auf **WDR 1** und am **28. Oktober** um 16.00 Uhr auf **WDR 5** zu verfolgen.

Um Sinn oder Unsinn von Raubkopien geht es am **1. Oktober** ab 15.00 Uhr in „Chippie", dem Computermagazin auf **HR 2**.

„Bit für Bit" wird am **3. Oktober** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder ein aktuelles Thema rund um den Compi bearbeitet.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls **montags** wird von **Radio Hamburg** um 17.00 Uhr bei „Chips-frisch" Aktuelles aus der Computerküche serviert.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich **montags** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr bringt das Computermagazin „Fatal-Digital" auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk" neuen Zündstoff für Computerfreaks.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens" werden am letzten **Mittwoch** des Monats **(26. Oktober)** um 19.00 Uhr in der Sendereihe „Club On-Line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Die Sendereihe „Forschung Aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special.

Wie man Computerbesitzer werden kann, beschreibt Andreas Vohwinkel unter dem Titel „Bauen – Kaufen – Finanzieren" am **26. Oktober** um 15.30 Uhr in der „Computer Corner" auf **Ruhrwelle Bochum**.

Radio B Zwei sendet am **31. Oktober** um 20.00 Uhr das zweistündige Programm „Chips und Bits", in dem sich Hörer live unter Tel. 030/302040 zu Wort melden können.

(Barbara Grohmann)

COMPUTER-ABC

privat: Die landläufige Bedeutung kennt Ihr ja sicher, und wenn Ihr jetzt z.B. Euren Compi oder bestimmte Programme (etwa per Paßwort) gesichert habt, so daß Euer kleiner Bruder in die Röhre guckt, dann sind Rechner bzw. Programm eben auch privat.

PRN: Auf den meisten Betriebssystemen ist dies die Bezeichnung für den Drucker (abgeleitet vom englischen „Printer"). Genaugenommen werden die jeweils betroffenen Daten mit diesem Wegweiser aber nur zur ersten parallelen Schnittstelle (LPT1:) umgeleitet – wo freilich in der Regel der Drucker angeschlossen ist.

problemorientierte Programmiersprachen: Neben den maschinennahen Sprachen gibt es die sogenannten höheren Programmiersprachen, welche eher menschlichen Dialekten ähneln als dem Maschinencode der Rechner. Das Adjektiv „problemorientiert" ergibt sich daraus, daß die meisten dieser Idiome für spezielle Anwendungsbereiche entwickelt wurden, also etwa für Einsteiger (BASIC), Mathematiker (FORTRAN), Kaufleute (COBOL) oder gar den Bereich der KI-Forschung (PROLOG).

Programm: Tja, Leute, wenn Ihr mit dem Begriff wirklich noch Probleme habt, dann solltet Ihr vielleicht darüber nachdenken, ob 'ne Märklin-Eisenbahn nicht auch was Feines wäre…

Programmablaufplan: Das hatten wir schon unter F wie „Flußdiagramm" – dabei handelt es sich um eine grafisch-schematische Programmübersicht mit DIN-genormten Symbolen. So was stößt natürlich bei komplexerer Soft recht bald an seine Grenzen und wird deshalb in der Praxis kaum noch verwendet.

Programmabsturz: Am Amiga auch als „Guru Meditation" bekannt, tritt dieser unangenehme Zwischenfall immer dann auf, wenn irgendein Soft- oder Hardwarefehler die weitere Abarbeitung des gerade laufenden Programms verhindert. Hat zur Folge, daß nichts mehr geht und für gewöhnlich neu gebootet werden muß.

Programmentwicklungssysteme: Zu den fitzeligsten Aufgaben überhaupt gehört es, ein Programm von Grund auf neu zu schreiben – ergo hat ein kluger Programmierer eines Tages das erste Entwicklungssystem erfunden. Mit so was ist es möglich, sich auf die Eingabe von mehr oder weniger umfangreichen Daten zu beschränken, und schon bastelt das Butanverdickungssystem, äh, Frotteeverwertungsproblem, nee, Protestverwüstungstheorem… also, dieses Ding mit dem langen Namen strickt jedenfalls selbständig ein Programm aus den Vorgaben. Einfachere Varianten zum Erstellen von strukturell ähnlichen Programmen (etwa die diversen „Construction Kits" für Spiele) kennt man auch unter der kompakteren Bezeichnung „Programmgenerator".

Programmfehler: Im Englischen nennt man solche Unerfreulichkeiten schlichtweg „Bugs", also Käfer oder Wanzen. Die Legende behauptet, an einem der ersten Computerzusammenbrüche überhaupt seien in der Tat Krabbelviecher im Innenleben der Maschine beteiligt gewesen. Ob das nun stimmt oder nicht – wenn ein Programm nicht (richtig) läuft oder an bestimmten Stellen regelmäßig abstürzt, so darf man für gewöhnlich von einem Fehler im Software-Code ausgehen. Und weil insbesondere Spiele dazu neigen, immer größere Megabyte-Mengen zu verschlingen, findet sich heutzutage leider kaum noch ein Game, das bei Veröffentlichung rundum bugfrei ist…

Programmiersprache: Das Hauptproblem des Programmierens liegt grundsätzlich darin, daß der Rechner letzten Endes nur zwei Dinge kapiert: „Strom aus" oder „Strom an", was im binären System für null oder eins steht. Den Menschen indessen verwirren zu viele Nullen und Einser am Stück, weshalb Programmiersprachen stets leserliche Befehle oder zumindest „Mnemoniks" genannte Klartexthinweise enthalten – selbst das maschinennahe ASSEMBLER. Die logische Konsequenz aus dem Dilemma: Fixfertige Programme müssen am guten Schluß immer erst noch in reinen Maschinencode übertragen (compiliert bzw. assembliert) werden, damit der Compi was damit anfangen kann.

Programmierung: nennt man die Erstellung von lauffähigen Programmen, seien sie nun für Anwender oder Zocker gedacht. Dabei werden mehrere Schritte nacheinander abgehandelt: Zuerst macht man sich Gedanken über das Problem und systematisiert es. Danach folgt die eigentliche Codierung in einer Programmiersprache, und last not least wird die ganze Chose compiliert (oder assembliert). Anschließend ist die Soft im Prinzip fertig, muß aber noch getestet werden, um den oben erwähnten Bugs auf die Spur zu kommen.

Programm-Manager: ist jene grundlegende PC-Benutzeroberfläche bei „Windows", in die man nach dem Laden zuallererst hineingerät. Von hier aus lassen sich alle weiteren Funktionen anklicken.

Programmpaket: Insbesondere im Anwenderbereich werden mehrere Programme, die insgesamt ein zusammengehöriges Gebiet abdecken, gern als Paket verkauft. So freut sich doch jede Firmenverwaltung über Buchhalter-Soft, Lohnabrechnungs-Programm und Textverarbeitung aus einem Guß, oder?

Programmpflege: Nichts ist von Anfang an perfekt, Software schon gar nicht. Zum einen finden sich im Laufe der Zeit häufig noch Bugs, zum anderen werden ganz gewöhnliche Verbesserungen eingebaut – und schon ist eine neue Versionsnummer geboren!

Programmschleife: ein bestimmter Programm-Teil, der immer wieder durchlaufen wird, bis eine Bedingung erfüllt ist. Während Ihr beispielsweise gegen einen Endgegner fightet, fragt das Game ununterbrochen ab, ob das Monster noch lebt – erst wenn es besiegt ist, geht es mit dem nächsten Level weiter. Und falls das Biest wirklich unsterblich ist, hockt Ihr wohl in einer Endlosschleife fest…

PROLOG: ist die Abkürzung für „PROgramming in LOGic". Wie unter dem Stichwort „prädikative Programmierung" im letzten Heft nachzulesen, muß der Programmierer bei dieser Sprache selbst nur noch ein paar allgemeine logische Aussagen treffen, die das Problem beschreiben. Tja, die Expertensysteme sind mit der Künstlichen Intelligenz halt schon etwas weiter als unsereins.

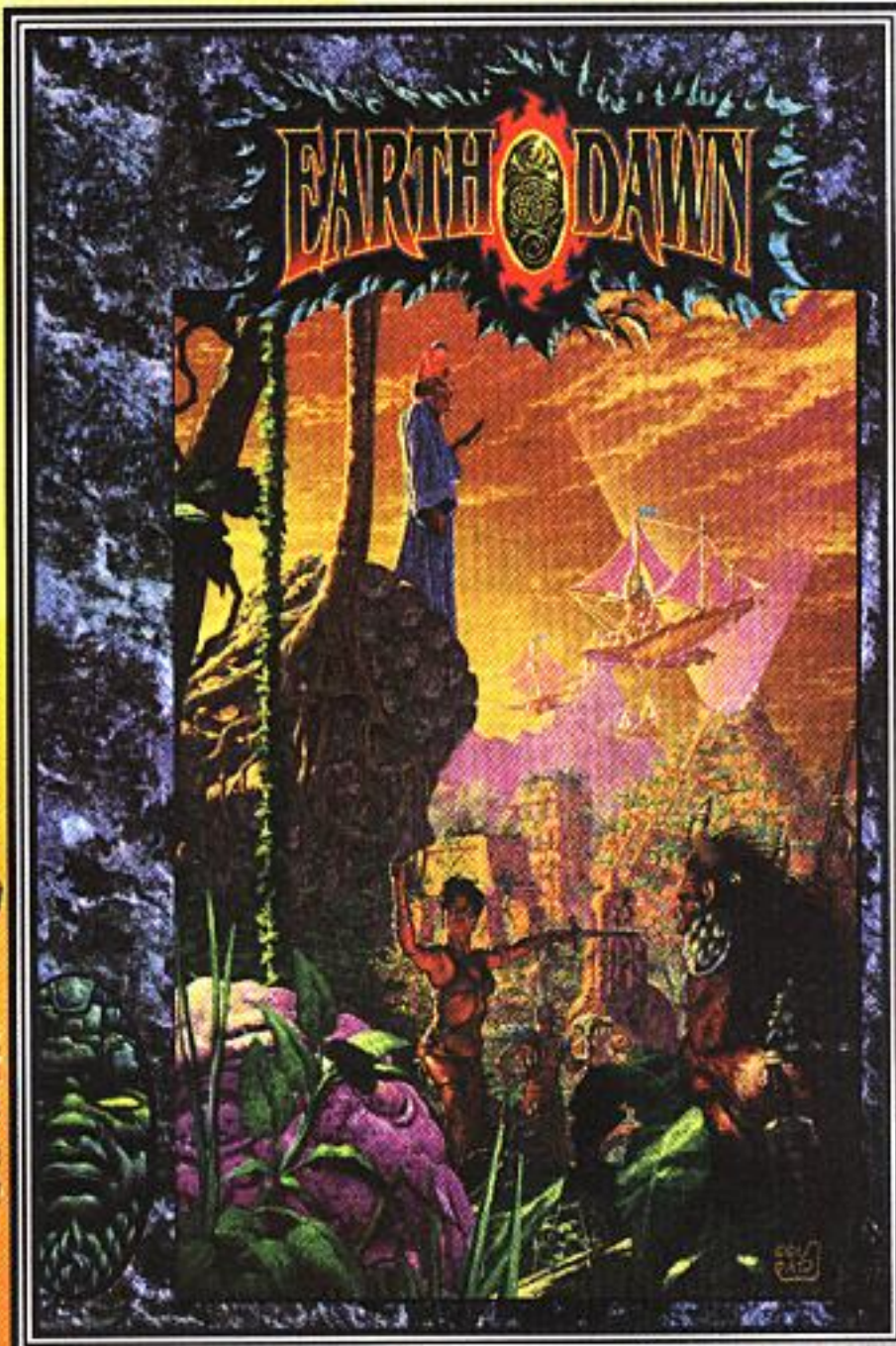
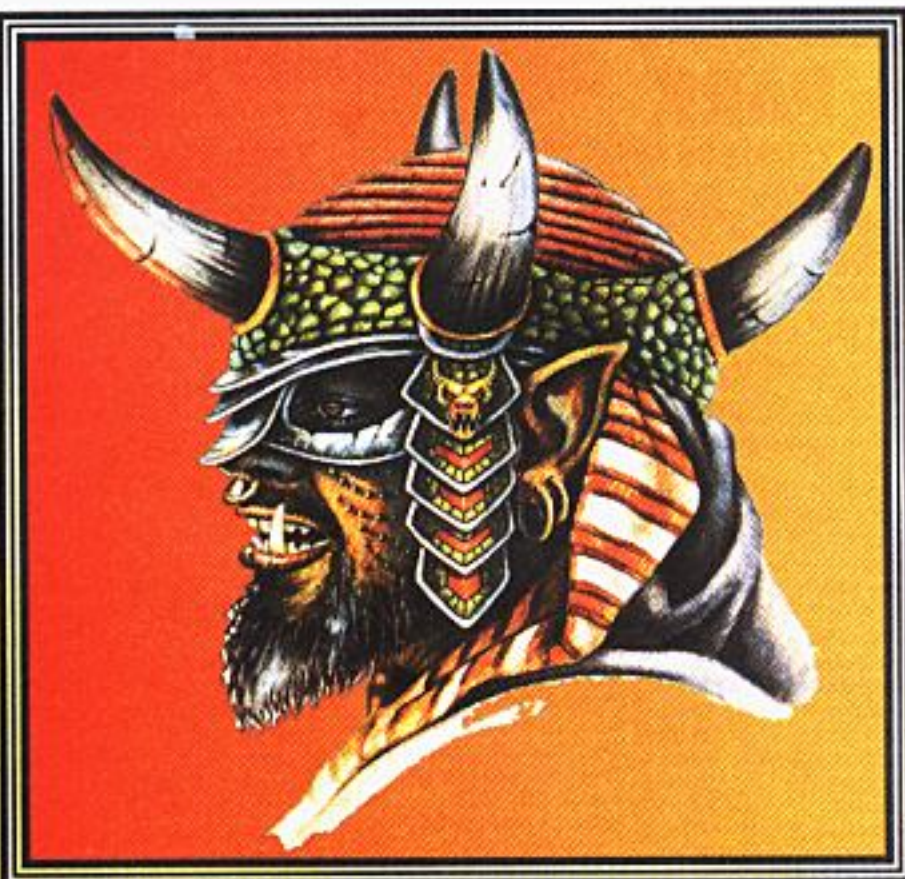
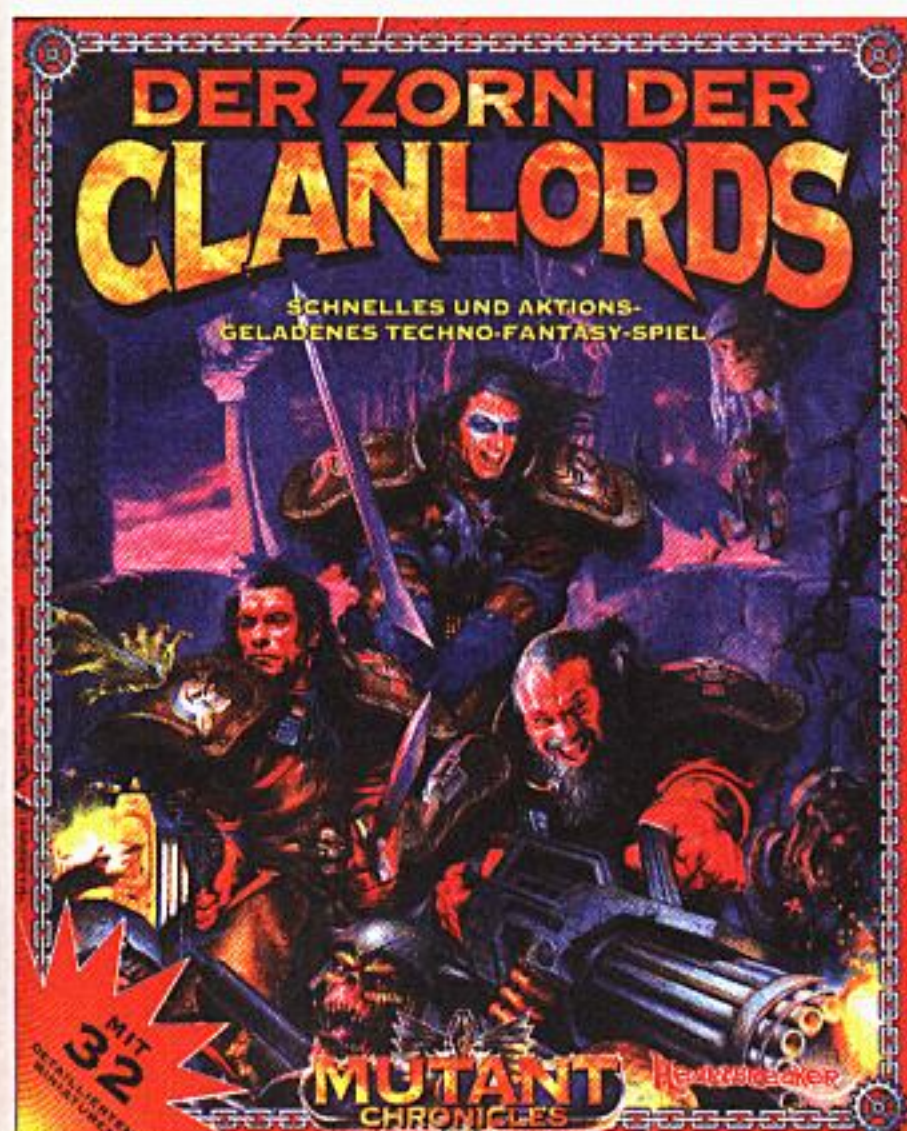
STROMAUSFALL

Nachdem wir im letzten Heft die verlagseigene Zeitmaschine bemühten, wurden wir gefragt, wie das Ding denn bei Stromausfall überhaupt funktionieren könne. Ganz einfach: Unser Modell läuft per Handkurbel! Na, dann kurbelt mal wieder kräftig, Kollegen…

EARTHDAWN

Da nicht jeder so ein Maschinchen (und kaum jemand einen Brork an der Kurbel) hat, empfehlen wir Euch, einfach via Rollenspiel in die Vergangenheit zu reisen – zum Bleistift mit diesem System, dessen Szenario der deutsche Lizenznehmer Fantasy Productions als „voratlantisch" bezeichnet. Die Bewohner dieser verschollenen Ära haben gerade eine gröbere Dämonenplage halbwegs überstanden und kriechen nun wieder aus ihren unterirdischen Fluchtburgen hervor, um die Oberfläche der Welt erneut in Besitz zu nehmen. Da sind die tollsten Abenteuer natürlich quasi vorprogrammiert: Vergessene Ruinenstädte harren der Erforschung, die restlichen Ungeheuer der Erschlagung und das wieder jungfräuliche Territorium der gerechten Aufteilung, notfalls mit Gewalt.

Wer das neue Rollenspiel von FASA/FanPro in Händen wiegt, der weiß auch, warum die Übersetzung des US-Originals so lange dauerte: Ein fest gebundener Edel-Foliant von über 350 Seiten ist eben kein Leichtgewicht, auch nicht, was das Regelwerk betrifft. Den Spielern wird somit eine eingehende Beschäftigung mit der Materie (samt entsprechender Einarbeitungszeit) abverlangt, doch sollte es daran nicht scheitern. Denn immerhin erweisen sich die Regeln erstens als gut durchdacht, zweitens gibt es viele klärende Beispiele, und drittens kann nahezu jeder Abschnitt mit Querverweisen auf andere Teile des Werks dienen – vom umfassenden Index am Ende ganz zu schweigen.

Dennoch müssen wir uns angesichts der Fülle des Materials mit dem Verweis auf ein paar besonders interessante Spezialitäten begnügen. Da wäre etwa das ausgeklügelte Würfelsystem zu nennen, der zweischienige Hokuspokus (magiegestützte Talente für jeden sowie echte Spruchzauberei mit einigen recht interessanten Spells) oder das teilweise ganz originelle Charakter-Panoptikum der fliegenden Windlinge, steinernen Obsidianer und echsenhaften T'skrang. Gewöhnliche Menschen, Zwerge, Elfen und Trolle sind aber natürlich auch mit von der Partie. Erfreulich fanden wir last not least das taktisch angehauchte Kampfsystem, wurde hier doch ein übersichtliches Grundgerüst mit allerlei situationsbedingten, teilweise optionalen Modifikatoren wie Luftkampf, Dunkelheit oder Angriff aus dem toten Winkel aufgepeppt. Wer also nach einem spannenden und realistischen Rolli-System sucht, das sich nicht in Tabellen verliert, der könnte es jetzt gefunden haben.

DER ZORN DER CLANLORDS

Zurück in der Zukunft, bleibt uns ein Hauch von Fantasy durchaus erhalten, wenn es nun darum geht, ähnlich wie bei „Space Marines" bzw. „Space Hulk" schauerlichen Monstern (in diesem Fall den „Nekromutanten" vom bislang unentdeckten zehnten Planeten unseres Sonnensystems) auf strategisch-taktischen Spielbrettern den Garaus zu machen. Im Gegensatz zu den manchmal etwas verworrenen Regelwerken der erwähnten Spiele aus der „Warhammer 40K"-Reihe zeichnen sich die im Original schwedischen Clanlords allerdings durch Handlichkeit in jeder Lebenslage aus!

Kurzum, zwei Geistesgrößen messen hier in den Dschungeln und Ruinen der Venus ihre Kräfte, indem sie entweder die bösen Legionen der Finsternis oder ihre Widersacher, die guten Clankrieger, übernehmen. Letztere müssen in acht genau ausgearbeiteten Missionen den jeweiligen Feind zerbröseln oder auch mal kompliziertere Siegbedingungen erfüllen – z.B. ganz bestimmte Positionen erobern bzw. verteidigen. Natürlich spricht nichts gegen das Erfinden eigener Szenarien, lassen sich die insgesamt neun Pappkärtchen des Spielbretts doch in beliebiger Form und Reihenfolge zu immer neuen, anspruchsvollen Sandkästen zusammenlegen. Ohnehin besteht ein nicht unwesentlicher Reiz des rundenweise gespielten Games ja darin, die Eigenarten des Geländes (Felsblöcke, dichter Wald, Schutthalden usw.) möglichst geschickt auszunutzen.

Im umfangreichen, wenngleich schaumgummigepolsterten Clanlord-Kasten finden sich 32 bunte Plastikfiguren, die mit Modellbaufarben „lebensecht" bemalt werden können. Per Standfuß fallsicher gemacht und in der Zugreihenfolge durch ein originelles Zufallssystem gesteuert, können die Schlagetots ihre maximal drei Aktionen pro Runde nach Belieben für die Bewegung, den Nah- und den Fernkampf verbraten – das Würfelglück spielt hier nur für die eigentlichen Attacken bzw. deren Abwehr eine Rolle. Und sobald man die Sache im Griff zu haben glaubt, kann man noch darangehen, die optionalen Extra-Regeln (Schützenlöcher, Waffenfehlfunktionen, „Hirnschmelzer"-Bomben usw.) auszuprobieren. Für Kurzweil an regnerischen Oktoberabenden sollte damit ausreichend gesorgt sein…

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Earthdawn

Spielmaterial: 80%
Spielregeln: 83%
Spielreiz: 83%
Besonderes: Bei Heyne sind bereits die ersten Earthdawn-Romane erschienen!
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 65,– DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

VERLIEBT, VERLOBT, VERLOST

Na, habt Ihr Euch bereits in eines unserer Rezensionsexemplare verliebt? Wollt Ihr Euch demnächst gar mit dem Game verloben, scheut jedoch die damit verbundenen Kosten? Gut, daß wir die Teile verlosen: Wer uns auf einer Postkarte verklickern kann, wie der ursprüngliche Autor der berühmten Fantasy-Vorzeit-Romane um einen gewissen „Conan" hieß, ist ebenso dabei wie Kenner der römischen Mythologie, die uns den Job der Venus verraten können. Alle richtigen Einsendungen wandern in Brorks Badewanne, aus der Venus-Kollegin Fortuna dann hoffentlich nicht nur sein Quietschentchen, sondern auch die glücklichen Gewinner fischt. Letztes Mal war übrigens nach der Kreidezeit (Jura) und dem Pabel/Moewig Verlag gefragt, dieses Mal ist nur noch unsere Adresse gefragt – wo mag die sich nur verstecken? (jn)

Der Zorn der Clanlords

Spielmaterial: 78%
Spielregeln: 85%
Spielreiz: 80%
Besonderes: Ein Clanlords-Rollenspiel befindet sich bereits in Vorbereitung.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 60,– DM
Bezug:
Mario Truant Verlag
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz

Unser jüngster Spielhallenbesuch war in jeder Hinsicht etwas Besonderes: Einmal glich er eher einem Betriebsausflug (gleich sechs Redakteure unterwegs…), zum anderen ging es in eine ganz besondere Spielhalle – Münchens neues „Laser Game Center"!

Was uns im Westen unserer schönen Stadt reizte, sorgte bereits im Vorfeld für Aufsehen: „Soll verboten werden", raunte der Blätterwald, „Stadtrat will verhindern", wisperten die Radiowellen – bis die Fanfaren schließlich „Verwaltungsgericht erteilt grünes Licht!" schmetterten. Na, wenn das keine reizenden Aussichten waren? Und der reizend futuristische Kampf-Tempel, den unsere schlagkräftige Sechserparty nach langer und ereignisreicher Suche (drei Prinzessinnen befreit, vier Universen gerettet) endlich fand, sollte alle Erwartungen übertreffen…

Nach einem herzlichen Empfang durch die beiden „Hohepriester" Imke und Martin stand erst mal eine Besichtigung der Räumlichkeiten auf dem Programm. Stellt Euch einfach einen etwa 460 qm großen Keller vor, der mit verwinkelten Wänden, Deckungen aus Pappmaché, phantasievollen Dekorationen und Nebelwerfern vollgestopft ist. Sobald hier die Lampen erlöschen, verwandelt sich der Bunker in einen wirklich grandiosen Abenteuerspielplatz: Alle Teilnehmer heften sich je eine rot bzw. grün leuchtende Elektronik-Zielscheibe auf Brust und Rücken, die schwitzenden Hände umklammern fortan ein echtes Lasergewehr, das echte Laserstrahlen erzeugt, und die Schlacht kann beginnen!

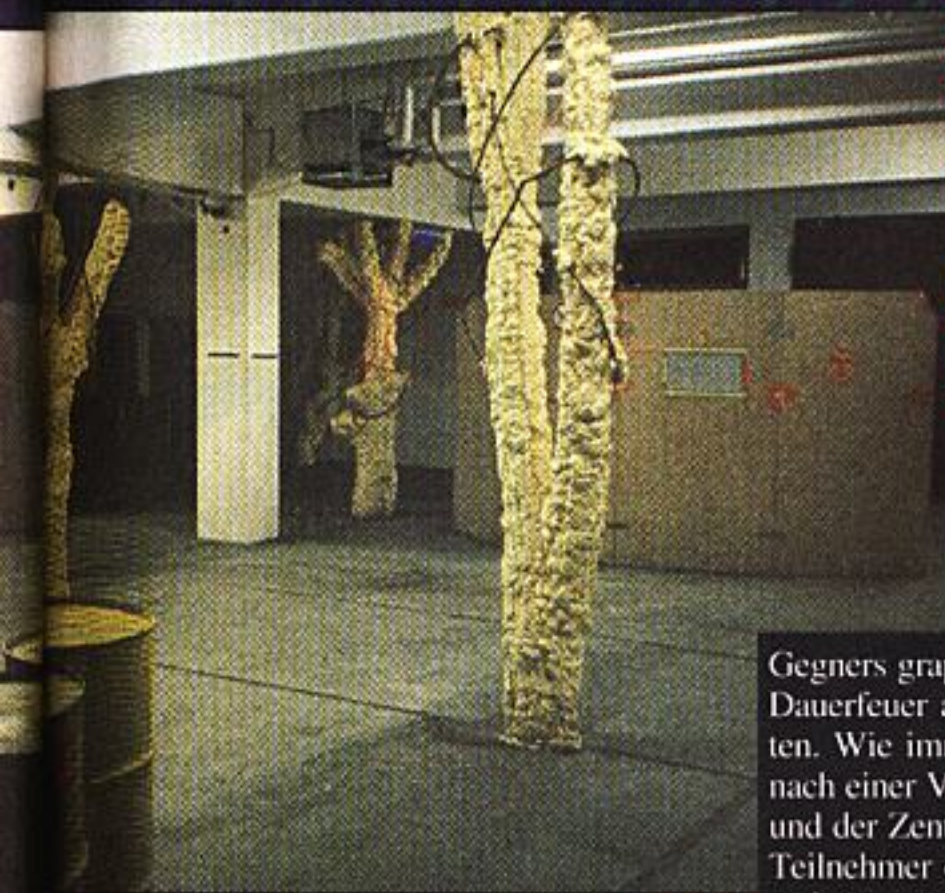
Das Joker-Team auf dem Kriegspfad

Spätestens an dieser Stelle dürfte klargeworden sein, worum es hier geht, nämlich um eine moderne „Gotcha"-Variante, bei der halt nicht mit Farbe geschossen wird, sondern mit Rotlicht – was sich in der Beschreibung so dramatisch anhört, ist nicht gefährlicher als die millionenfach verbreiteten Kaufhauskassen und vor allem vom TÜV geprüft. Die Wunder der Technik machen es dabei möglich, daß jeder Treffer ins Schwarze automatisch gezählt wird; entweder als Plus für den Schützen oder als Miese für den Getroffenen. Für Kleingruppen oder Solosöldner empfiehlt es sich, den „Rotlicht-Bezirk" in der Jeder-gegen-jeden-Variante mit bzw. gegen zufällig anwesende Besucher unsicher zu machen, während das Joker-Bataillon den Team-Modus wählte, wo die roten Zielscheiben gegen grüne antreten. So oder so offenbarte der entbrennende Kampf alsbald die verborgensten Stärken und Schwächen der Kämpfer:

Da gibt es Heckenschützen wie unseren Mick, der sich ebenso hinterhältig wie konsequent versteckte und in der nebligen Düsternis nach vorbeihuschenden „Feinden" spähte, und flinke Jäger wie Ninja-Moni, die ihrem Spitznamen Ehre machte, indem sie sich lautlos und von hinten an ihre ahnungslosen Opfer schlich. An Action gewohnte Punktegeier wie z.B. Richy bemühten sich an den durch Bewegungsmelder aktivierten Schießständen (ein zusätzliches Elektronik-Gimmik, wo aufleuchtende Sensoren in der korrekten Reihenfolge getroffen werden müssen) um Bonuspoints, während charakterschwache Cheater wie Mad Max nach dem Gewehr des

LASER GA

Ein Lageplan für Ortsunkundige

Die Tempelherrscher: Imke & Martin

Die Waffenkammer

Das Gelände vor der Einnebelung

ACTION IM
ME CENTER

Gegners grapschten und ihn dann durch Dauerfeuer auf die Zielscheibe erledigten. Wie immer man die Sache angeht, nach einer Viertelstunde ist alles vorbei, und der Zentralcomputer wirft für jeden Teilnehmer eine persönliche Erfolgsberechnung aus.

Das scheint auf den ersten Blick ein recht kurzer Trip zu sein, aber wir können Euch unisono versichern, daß man hinterher trotz kellermäßig kühler Raumtemperatur völlig fertig und durchgeschwitzt ist; so klagte etwa Shadowrunner Steffen noch Tage später über Muskelkater. In Wahrheit würde eine Verlängerung den Spaß somit wohl eher zum Streß machen – und zudem die obligatorische Biergartenheimsuchung im Anschluß ungebührlich hinauszögern. Daß die neue Arcade-Gaudi noch unter kleinen Kinderkrankheiten (einer unserer Laser mußte während des Spiels ausgetauscht werden, und Micks Zielscheibe verweigerte bei der Abrechnung entsetzt die Mitarbeit) leidet, konnte die Begeisterung indessen kaum trüben; seit der letzten Schneeballschlacht mit Brork hatten wir wahrlich nicht mehr so viel Spaß!

Genau dies, so versicherten uns Imke und Martin anschließend, sei auch Sinn der Sache. Man dulde keine Rambos im Laden und überwache auch den Spielablauf, denn im Gegensatz zu den vorab in der Presse propagierten Gerüchten gehe es hier nicht um zynische Menschenjagd oder aggressionsförderndes Gemetzel. Nein, vielmehr sollen Frust und Aggression mit diesem unterhaltsamen Cowboy-und-Indianer-Spiel im modernen Gewand ja gerade abgebaut werden. Zudem darf sich im Laser Game Center ohnehin nur vergnügen, wer über 18 Jahre ist; zumindest diesbezüglich unterscheidet es sich nicht von herkömmlichen Spielhallen. Und so gelangte letzten Endes eben auch die juristische Zunft zu der Auffassung, daß in der Münchner Schuegrafstraße keine Gefahr für die öffentliche Ordnung ausgebrütet wird. Eine Ansicht, die wir aus eigener Erfahrung nur bestätigen können, weshalb den Stadtvätern der Isarmetropole ein kleiner Lokaltermin dringend angeraten sei. Aus der Nähe sieht nämlich vieles ganz anders aus, als wenn man es nur von der Spitze des politischen Elfenbeinturms aus betrachtet… (jn)

Adresse: Schuegrafstr. 5
81245 München
Tel.: 089/83 06 58

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag von 18.00 bis 23.00, Wochenende/Feiertage von 15.00 bis 24.00

Kosten: Montag bis Freitag 13,– DM pro Spiel (15 min), Wochenende/Feiertage 15,– DM pro Spiel

Einzelkämpfer in Aktion

LASER GAME CENTER
08:Steffen
Team:ROT
Gesamt: 0028

So sieht eine Auswertung aus

Das Laser Game Center

5 Jahre Amiga Joker

Das Heft zum Super-Jubiläum kommt am 28. Oktober

So ein ganz besonderes Jubiläum schreit nach einer ganz besonderen Ausgabe – neben den gewohnt aktuellen Test und Previews, den gewohnt speziellen Specials, heißen Preisausschreiben, geprüften Lösungshilfen und einem gewohnt multimedialen **AMIGA CD-JOKER** wird es im November also ein paar ganz ungewohnte Überraschungen geben: neu gestaltete Standardseiten etwa, mit **DUNGEON BLASTER IV** wieder ein abgefahrenes Rollenspiel zum Mitmachen und vieles mehr!

Daß wir Euch hier nur einen kleinen Teil des Geplanten verraten, seid Ihr indessen schon gewohnt, oder? Geplant hätten wir z.B. einen Test des „Elite 2"-Nachfolgers **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**, dazu passend die **ALIEN OLYMPICS** und das futuristische CD-Spektakel **CYBERWAR**. Ihr werdet auf den Plattformen **PINKIE** und **KID CHAOS** begegnen, Euch ins **DREAM WEB** und damit in hammerharte Abenteuer stürzen dürfen und eine Runde mit **TOP GEAR**, dem neuesten Racer der „Lotus"-Macher, drehen können. Ein Special verrät Euch, **WIE MAN DAS CD^{32} ZUM 1200ER MACHT**, und…

…mehr wird nun wirklich nicht ausgeplaudert! Wenn das nicht genügt, um Euch ab 28. Oktober zum Kiosk zu locken, dann habt Ihr vermutlich eh schon ein Abo. Falls nicht: So gibt es die Jubiläumsnummer eher und preisgünstiger sowie eine tolle Prämie obendrein!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS